

2 CD PC • UN JEU COMPLET EN FRANÇAIS: AZRAEL'S TEAM

GÉNÉRATION 4

GEN 4

Le meilleur des jeux PC

N°112 - Juillet 1998 - 45 F

Dossier
Le
meilleur
produit
de l'E
de Atlant

Half-Life

Le jeu qui révolutionne
l'intelligence artificielle

Commandos
Un jeu de rêve,
infiltez les lignes
ennemies

Heart of Darkness
L'attente enfin
récompensée

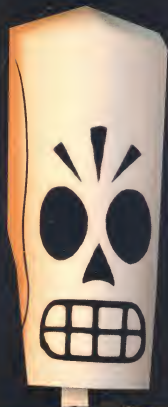
France: 45 F • Canada: 6,95 \$CAN • Suisse: 14 FS • 350 FR
DOM/TOM 40 FF • Luxembourg: 310 FLUX • Portugal: 1000 Pta Cost

L 9825 - 112 - 45,00 F

Découvrez Infonie et sa Gaming Zone
avec près de 40 jeux. 1 mois gratuit
en connexion illimitée vous est offert.

INFONIE

L'Internet +



Un gentleman en chair et en OS !

- * Une intrigue digne des films noirs des années 50.
- * Des décors et des personnages tout en 3D.
- * 55 personnages loufoques, 7000 dialogues, des centaines d'énigmes pour débutants et initiés...

GRIM FANDANGO™

DANS CETTE AVENTURE DU CRÉATEUR DE DAY OF THE TENTACLE™ ET DE FULL THROTTLE™,
"INCARNEZ" MANNY CALAVERA, AGENT DU PAYS DES MORTS, EN LUTTE CONTRE
LA CORRUPTION ET LES PASSE-DROITS.
ALORS RÉUSSISSEZ À DÉJOUER LES COMLOTS, SINON VOUS NE RISQUEZ
VRAIMENT PAS DE FAIRE DE VIEUX OS.

DISPONIBLE EN SEPTEMBRE SUR PC CD-ROM EN VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE.

<http://www.ubisoft.fr>

HOT LINE UBI SOFT
80 25 18 45 32
(24h/24h)

3015 Ubi Soft
© 1997

Ubi Soft

www.lucasarts.com



1



HEART OF DARKNESS

L'AVIS DE GEN 4 : Attendu depuis bien longtemps, récompensé du 4 d'or du Meilleur Jeu d'action de l'année, Heart Of Darkness ne déçoit pas, avec sa jouabilité exceptionnelle et ses personnages attachants. Humour omniprésent, scènes cinématographiques superbes et rythme effréné... le jeu de vos vacances !



Éditeur : INFOGRAMES
Genre : ACTION

2



COMMANDO

L'AVIS DE GEN 4 : Entre Alerte Rouge et Cannon Fodder, Commando repousse un peu plus loin les limites d'annihilation de la race humaine. Graphismes superbes, décors variés, interface intuitive, originalité à tous les niveaux, difficulté progressive et une option multijoueur intelligente... parfait !



Éditeur : EIDOS
Genre : STRATÉGIE

3



UNREAL

L'AVIS DE GEN 4 : Les Quake-like se suivent et ne se ressemblent pas... mais Unreal, dernier né du genre, repousse encore plus loin les limites de ce type de jeu. Des graphismes de toute beauté, à condition d'être équipé d'une carte 3D, et des niveaux très bien pensés, plus un éditeur pour les concevoir... Le bonheur, quoi !



Éditeur : GT INTERACTIVE
Genre : QUAKE-LIKE

4



FINAL FANTASY VII

L'AVIS DE GEN 4 : Plus qu'un simple jeu de rôle, ce hit de la PlayStation vous propose de découvrir un univers à part entière. Développé par une centaine de personnes sur la console de Sony, ce jeu est d'une richesse inimaginable et foisonne de détails humoristiques, et de quêtes secrètes... Excellent !



Éditeur : EIDOS
Genre : JEU DE RÔLE

5



ARMY MEN

L'AVIS DE GEN 4 : Visiblement inspiré par Toy Story, Army Men vous propose de prendre en main des troupes de "minis", vous savez, les petits bonshommes en plastique vert ou gris qui ont marqué votre enfance. Très jouable, plein de surprises et disposant d'un mode multijoueur bien conçu, Army Men a tout pour plaire.



Éditeur : 3DO
Genre : STRATÉGIE

★ À VOIR

★★ PAS MAL

★★★ BON

★★★★ TRÈS

**BIENTÔT
SUR VOS
ÉCRANS !**



JUILLET 98 GEN 4

des jeux disponibles sur PC CD-Rom



Éditeur : UBI SOFT
Genre : SPORT



NOAH GREAT COURTS 3

L'AVIS DE GEN 4 : Si la réalisation est honorable, c'est avant tout la jouabilité de Great Courts 3 qui fait honneur à ses deux prédécesseurs. Le nombre de coups possible est étonnant, et avec 13 terrains, 4 surfaces et la possibilité de participer à un championnat mondial via Internet, les fans du genre vont apprécier !



Éditeur : LUCASARTS
Genre : STRATÉGIE



STAR WARS REBELLION

L'AVIS DE GEN 4 : Un jeu de gestion basé sur l'univers de "la Guerre des Étoiles", voilà plutôt un choix inattendu de la part de LucasArts. Des combats spaciaux en 3D temps réel et des scènes cinématiques somptueuses viennent donner un peu de rythme à un jeu particulièrement lent dans son fonctionnement.

COUP DE CŒUR

Éditeur : SIERRA
Genre : SIMULATION DE VOL



PRO PILOT

L'AVIS DE GEN 4 : Un simulateur de vol aussi réaliste était encore inimaginable il y a quelques mois. Mais avec les machines puissantes d'aujourd'hui, on arrive à simuler quasiment n'importe quel avion, dans n'importe quelle situation. Cette version de Pro Pilot comprends d'ailleurs de nombreux lieux d'Europe !

L'AFFAIRE 149 F

Éditeur : EIDOS
Genre : SIMULATION DE VOL



JSF

L'AVIS DE GEN 4 : En proposant un simulateur de vol particulièrement réaliste, et basé sur un moteur 3D novateur, Eidos a frappé fort pour sa première incursion dans le genre. Joint Strike Fighter vous permet en effet de survoler de véritables forêts et des villes, le tout baignant dans une atmosphère bien réelle !

L'AFFAIRE 249 F

Éditeur : MICROSOFT
Genre : SIMULATION DE VOITURE



KART PRECISION RACING

L'AVIS DE GEN 4 : Microsoft s'attaque à la FI en proposant cette simulation qui vous permet de courir sur les circuits de Kart américain, donc plutôt des ovales. Utilisant les possibilités des cartes 3D et étant vraiment bien réglé pour le ForceFeedback, voilà un jeu de course qui tient ses promesses.

BON

★★★★★ EXCELLENT

★★★★★ MYTHIQUE

**LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.**



Final Fantasy VII

Le grand hit JDR PlayStation veut se faire une place dans le monde PC. Test complet en page 134 !

CD-ROM

P. 10

Les barres de Aerith ont-elles à l'air de CD pas coupés ? Le plus ça va vous donner droit à un deuxième tour de données. Incroyable, non ?

Courrier

P. 18

Le langage vous dérobe sa véritable identité. C'est Thierry ?

News

P. 26

Tout le monde d'un petit coup risqué sur lequel nous avons dépensé Thierry l'indigne. Et puis, il s'agit que d'être à l'anglais ?

Hors-sujet

P. 54

La suite de notre grand feuilleton breuvé : Fred II, ne l'a-t-il enfin destitué sa femme à son legs sans devenir quel être ?

Test Hard

P. 58

Le laboratoire teste du matériel informatique. Bizarre !

Multiplayer

P. 66

Voilà, Fred est revenu de l'Alaska ? Oui ! Il a fini sa retraite ? Et ça se fait pas la sue de Courrier Plaisir ? Scandaleux !

Reportage

P. 78

CD : le meilleur de l'Alaska

p. 4 votre ass...

Tests

P. 112

Heart of Darkness

p. 116

Commander

p. 128

Final Fantasy VII

p. 104

Football Manager 98

p. 112

Imperium

p. 118

Legend

p. 120

Legend

p. 124

Legend

p. 126

Legend

p. 128

Legend

p. 130

Legend

p. 132

Legend

p. 134

Legend

p. 136

Legend

p. 138

Legend

p. 140

Legend

p. 142

Legend

p. 144

Legend

p. 146

Legend

p. 148

Legend

p. 150

Legend

p. 152

Legend

p. 154

FINAL FANTASY VII

LE JEU DU SIÈCLE, POINT FINAL.



CET ÉTÉ SUR VOTRE PC.

www.silva-france.fr / 3P15 FFVII - 2,23' is minute.

PC
CD
DIRECTOR'S
CUT
3D

© 1998 Square. Tous droits réservés. Square est une marque de Square. Final Fantasy est une marque de Square. Final Fantasy VII est une marque de Square. Final Fantasy VII est une marque de Square.

SQUARESOFT
EIDOS
GAMES

**POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR
chez ONE BYTE, NOUS VOUS PRETONS GRATUITEMENT
DES PERIPHERIQUES A CHOISIR
DANS UN LARGE EVENTAIL
POUR VOS BESOINS PONCTUELS***



**SUR PRESENTATION DE CETTE
PUB NOUS VOUS OFFRONS
L'OPTION PII 350Mhz**



**Tel : 01.55.86.96.55
Fax : 01.55.86.26.85**

**21 Blvd Paul Vaillant Couturier
93100 MONTREUIL
Metro Mairie de Montreuil (ligne 9)
Ouvert du Lundi au Samedi
de 10h à 13h et de 14h à 19h**

http://www.1byte.com/

Fiches Techniques



**WIDE
equipment**

EDEON Wide

Carte mère Chipset intel **BX 100Mhz**
(Certifiée Microsoft PC97)
Ultra DMA/33 - Bus AGP - USB
PENTIUM II à **333Mhz** - 512Ko cache
Mémoire **64 Mo** SDRAM 64 bits
Disque dur **6,4 Go** U-DMA IBM
Carte vidéo **intel 1740 8Mo** SGRAM AGP2X
Ecran **17" 1280x1024** p0.28
Lecteur CD-ROM **32X** Pioneer.
Carte son **Wavetable 64** voies PCI
Boîtier moyen tour ATX **230W** CE
KIT CONFORT composé de :
- Clavier ergonomique 106 touches
- Souris Logitech Pilot Mouse +
- Tapis Souris 3M précision plus
Lecteur **3 1/2 LS-120**
(lit et écrit les disquettes 1,44Mo et 120Mo)

**9990 Francs
TTC**

Garantie sur les ordinateurs One BYTE:
an retour Atelier sur l'unité Centrale
(option sur site Paris et RP : 750 F.ttc)
an sur site sur les écrans

EN PLUS LE SERVICE EST COMPRIS !

techniques modifiables sans preuve sans erreurs ou omissions. Photos non contractuelles. Prix TTC hors frais de transport. Toutes marques déposées. Dans le limite des stocks
réservé pour une période cumulée de 10 jours par site maximum. Sous réserve de l'acceptation des conditions de fonctionnement par le client. Possibilité d'élargir la part de périphériques et la période de prêt consentie
scripteurs à des tarifs complémentaires.

TEAC PM1000

Le son ultime!

Kit Dolby Pro-Logic Surround comprenant un caisson de basse, une voie centrale, des enceintes latérales et arrière, un ampli de 160W nominaux et une télécommande à infrarouge. Fonctionne avec tout système informatique ou HiFi.

1990 F.

PILOT MOUSE+

Le rongeur qui "roule"!

Logitech, premier fabricant mondial de souris, donne à sa souris vedette la fonction qui lui manquait : la roulette. Ainsi vous pourrez faire défiler vos fenêtres simplement en faisant tourner cette petite roue. De plus contrairement à ses concurrentes, la pilote+ fonctionne avec **TOUTES** les applications Windows 95 et 3.11. 100% compatible Microsoft® Intellimouse. Livrée avec connecteurs série et PS/2, documentations et drivers.



155 F.

FORCE FEEDBACK PRO



840 F.

CARTES ATI

ATI Xpert XL

Processeur 3D Rage Pro.
4Mo Edo non extensible.
Version AGP 2X.

450 F.

ATI Xpert Work 4Mo PCI	550 F.
ATI Xpert Work 4Mo AGP	625 F.
ATI Xpert Play 4Mo PCI	625 F.
ATI Xpert Play 4Mo AGP	675 F.
ATI All In Wonder 4Mo PCI	1150 F.
ATI All In Wonder 4Mo AGP	1390 F.



30Fx Voodoo 2
12Mo + 4 jeux
1945 F.

La 3D en folie

Créative Diamond Orchid Guillemot A-Trend etc

Voodoo 1
Voodoo 2
PowerVR i740
Rage Pro
etc ...

430 F.

Matrox

CARTES SONORE

Maxi Dynamic 3D	420
A-Trend PCI 64voies	390
Maxi Home Studio Pro	1450

Sound Blaster AWE64

version 64bit

430 F.



STOP

DIABOLIC

PENTIUM II

233 MHz

Carte mère Pentium II évolutive 233-333 Mhz
Chipset Intel 440 LX, AGP, contrôleur Ultra DMA/33
 intégré, port USB intégré, port infrarouge & détec-
 tion automatique du processeur.

512 Ko de cache intégré au processeur

Processeur Intel Pentium II 233 MMX™

8 Slots (1 AGP + 4 PCI + 3 ISA)

Mémoire 32 Mo SDRAM 64 bits 10ns

Disque dur 2,1 Go Ultra DMA/33

Carte graphique 3D AGP 4 Mo SGRAM 64 bits

Ecran 14" 1024x768 NE MPR2 Pitch 0,28 CE

Lecteur 3 1/2 1,44 Mo

Lecteur CD-ROM 24X PnP Multiread

Carte son comp. SB 16, son 3D, Full Duplex intégrée

HP 2x80W PMPO amplifiés sur secteur

Boîtier moyen tour 230W norme CE

Clavier 105 touches pour Windows 95

Souris compatible Microsoft

★★★
 DISPONIBLE
 RAPIDEMENT

★★★
 PC
 PERSONNALISABLE

★★★
 GARANTIE
 5 ANS

★★★
 ZERO (0)
 DÉFAUT

★
 PAIEMENT CB
 OU ESPÈCES



DIAMOND MONSTER II
 3DFXII 8 Mo
 Version boîte (quantité limitée)

4595^{FTTC}

DIABOLIC MICRO

01 43 67 93 93

1. *La prima parte della ricerca*
 2. *La seconda parte della ricerca*
 3. *La terza parte della ricerca*
 4. *La quarta parte della ricerca*
 5. *La quinta parte della ricerca*
 6. *La sesta parte della ricerca*
 7. *La settima parte della ricerca*
 8. *La ottava parte della ricerca*
 9. *La nona parte della ricerca*
 10. *La decima parte della ricerca*
 11. *La undicesima parte della ricerca*
 12. *La dodicesima parte della ricerca*
 13. *La tredicesima parte della ricerca*
 14. *La quattordicesima parte della ricerca*
 15. *La quindicesima parte della ricerca*
 16. *La sedicesima parte della ricerca*
 17. *La diciassettesima parte della ricerca*
 18. *La diciottesima parte della ricerca*
 19. *La diciannovesima parte della ricerca*
 20. *La ventesima parte della ricerca*
 21. *La ventunesima parte della ricerca*
 22. *La ventiduesima parte della ricerca*
 23. *La ventitreesima parte della ricerca*
 24. *La ventiquattresima parte della ricerca*
 25. *La venticinquesima parte della ricerca*
 26. *La ventiseiesima parte della ricerca*
 27. *La ventisettesima parte della ricerca*
 28. *La ventottesima parte della ricerca*
 29. *La venticinquesima parte della ricerca*
 30. *La trentesima parte della ricerca*
 31. *La trentunesima parte della ricerca*
 32. *La trentaduesima parte della ricerca*
 33. *La trentatreesima parte della ricerca*
 34. *La trentaquattresima parte della ricerca*
 35. *La trentacinquesima parte della ricerca*
 36. *La trentaseiesima parte della ricerca*
 37. *La trentasettesima parte della ricerca*
 38. *La trentottesima parte della ricerca*
 39. *La trentenovesima parte della ricerca*
 40. *La quarantesima parte della ricerca*
 41. *La quarantesima parte della ricerca*
 42. *La quarantesima parte della ricerca*
 43. *La quarantesima parte della ricerca*
 44. *La quarantesima parte della ricerca*
 45. *La quarantesima parte della ricerca*
 46. *La quarantesima parte della ricerca*
 47. *La quarantesima parte della ricerca*
 48. *La quarantesima parte della ricerca*
 49. *La quarantesima parte della ricerca*
 50. *La quarantesima parte della ricerca*
 51. *La quarantesima parte della ricerca*
 52. *La quarantesima parte della ricerca*
 53. *La quarantesima parte della ricerca*
 54. *La quarantesima parte della ricerca*
 55. *La quarantesima parte della ricerca*
 56. *La quarantesima parte della ricerca*
 57. *La quarantesima parte della ricerca*
 58. *La quarantesima parte della ricerca*
 59. *La quarantesima parte della ricerca*
 60. *La quarantesima parte della ricerca*
 61. *La quarantesima parte della ricerca*
 62. *La quarantesima parte della ricerca*
 63. *La quarantesima parte della ricerca*
 64. *La quarantesima parte della ricerca*
 65. *La quarantesima parte della ricerca*
 66. *La quarantesima parte della ricerca*
 67. *La quarantesima parte della ricerca*
 68. *La quarantesima parte della ricerca*
 69. *La quarantesima parte della ricerca*
 70. *La quarantesima parte della ricerca*
 71. *La quarantesima parte della ricerca*
 72. *La quarantesima parte della ricerca*
 73. *La quarantesima parte della ricerca*
 74. *La quarantesima parte della ricerca*
 75. *La quarantesima parte della ricerca*
 76. *La quarantesima parte della ricerca*
 77. *La quarantesima parte della ricerca*
 78. *La quarantesima parte della ricerca*
 79. *La quarantesima parte della ricerca*
 80. *La quarantesima parte della ricerca*
 81. *La quarantesima parte della ricerca*
 82. *La quarantesima parte della ricerca*
 83. *La quarantesima parte della ricerca*
 84. *La quarantesima parte della ricerca*
 85. *La quarantesima parte della ricerca*
 86. *La quarantesima parte della ricerca*
 87. *La quarantesima parte della ricerca*
 88. *La quarantesima parte della ricerca*
 89. *La quarantesima parte della ricerca*
 90. *La quarantesima parte della ricerca*
 91. *La quarantesima parte della ricerca*
 92. *La quarantesima parte della ricerca*
 93. *La quarantesima parte della ricerca*
 94. *La quarantesima parte della ricerca*
 95. *La quarantesima parte della ricerca*
 96. *La quarantesima parte della ricerca*
 97. *La quarantesima parte della ricerca*
 98. *La quarantesima parte della ricerca*
 99. *La quarantesima parte della ricerca*
 100. *La quarantesima parte della ricerca*

DIABOLIC MICRO

TEL : 01 43 67 93 93 - FAX : 01 43 67 93 00

DIABOLIC PENTIUM II

4595F

PENTIUM II 233

4935F

PENTIUM II 266

5570F

PENTIUM II 300

6979F

PENTIUM II 333

8165F

PENTIUM II 400

carte mère BX et boîtier
ATX inclus



Carte mère **PENTIUM II** évolutive 233-333 MHz (Chipset Intel 440 LX), slot AGP, ctrl Ultra DMA/33 et port USB intégrés, port infrarouge & détection automatique du processeur
8 slots (1 AGP + 4 PCI + 3 ISA)
32 Mo SDRAM 64 bits 10ns
Disque dur 2,1 Go Ultra DMA/33
Carte graphique 3D AGP 4 Mo SGRAM

Ecran 14" SVGA 1024x768 NE MPX2 P 0
Lecteur 3" 1/2 1,44 Mo
Lecteur CD ROM 24X Multiread
Carte son 16 bits comp. SB 16, PnP
Full Duplex son 3D intégrée
HP 2x80W PMPO amplifiés sur secteur
Boîtier moyen tour 230W norme CE
Clavier 105 touches pour Windows 95
Souris compatible Microsoft

OPTIONS DIABOLIC PENTIUM II

CARTES MÈRES

Passage au format ATX	+289
Carte mère Gigabyte GA680LX ATX	+409
Carte mère Intel Alliance ATX	+440
Carte mère Asus 440LX PBLIST ATX	+088
Carte mère Chaintech 440MX PBLIST ATX	+618
Carte mère Asus 440MX P88 ATX	+096

MEMOIRES

Passage en 64 Mo SDRAM	+036
Passage en 128 Mo SDRAM	+829

ECRANS

15" SVGA 1280*1024 60/28 Digital	+030
15" BONY 100 MS Pitch 0,28 PnP	+1485
17" 1280*1024 Pitch 0,28 OSD	+1140
17" EYAMA Pitch 0,28 Diamondtron	+8880
17" SONY 200 EST Pitch 0,25 PnP	+3015

CARTES VIDEO

Intel 9740 8 Mo SDRAM AGP	+029
ATI 3D Xpert@Work 4 Mo AGP	+436
ATI 3D Xpert@Work 8 Mo AGP	+718
ATI 3D Xpert@Play 4 Mo AGP	+850
ATI 3D Xpert@Play 8 Mo AGP	+900
ATI All in Wonder Pro 4 Mo AGP	+1396

ATI All in Wonder Pro 8 Mo AGP	+1650
Hercules Terminator 128 3D 4 Mo AGP	+089
Hercules Thriller 3D 72000 Rendron 4 Mo AGP	+435
Matrox Production G100 4 Mo ext. 16 Mo AGP	+358
Matrox Production G100 8 Mo ext. 16 Mo AGP	+986
Matrox Millennium 84 Mo/8 Mo AGP	+089/+1169

DIAMOND Hercules 3DXXII (boîte) 8 Mo + 1496	
3DXX Veeco Rush 6 Mo	+510

DISQUES DURS

2,5 Go Ultra DMA/33	+40
3,3 Go Ultra DMA/33	+130
4,5 Go Ultra DMA/33	+355

8,4 Go Ultra DMA/33	+46
8,4 Go Ultra DMA/33	W

MULTIMEDIA

CD 24X Pioneer Slot In	+16
DVD Creative Labs Dorré + carte MP808	+135
Sound Master Vitera 16 PnP	+21
Sound Master AWE 64 OEM	+63
HP 200W PMPO amplifiés	+10

LOGICIELS

Windows 95 CD OEM	+68
Windows NT 4.0 Workstation	+132
Microsoft Office PMII	+179

Fermature
annuelle
du 1er Août
au 15 Août 95
inclus

PC SUR MESURE



GARANTIE 5 ANS

(1 an PMO + 4 ans MO)

matrox

AMD K6

ASUS

DIAMOND

Shuttle

Cyrix



CRE_TIVE

Quantum

AZRAEL'S TEAR

Un jeu d'aventure rôlé étrange et envoûtant... tout en français, en plus ! L'interface, une mixité de clavier et de souris, est entièrement décrite dans le manuel de jeu. Allez dans le répertoire « Doc » présent sur le CD-ROM puis installez « Ar32f3d1.exe » ou « Ar32f3d1.pdf ». L'installation effectuée, double-cliquez sur « azrael.pdf », dans le même répertoire, pour consulter ledit manuel de jeu. Voilà. ■

PRINCIPAUX RACCOURCIS-CLAVIER

1	des ducs et maximaux
2	réseaux et systèmes
3	réseaux et systèmes
4	réseaux et systèmes
5	réseaux et systèmes
Shift	réseaux et systèmes
Espace	réseaux et systèmes
H	réseaux et systèmes
V	réseaux et systèmes

Non, revenez lui à long, traite la Coupe de vin et l'aveu protégé au fil des siècles.



Installation.

Après introduction du CD-ROM dans le lecteur, son contenu s'affiche à l'écran. Double-cliquez sur « Azrael.exe » puis, après apparition d'un menu spécial, choisissez le type d'installation (10, 25 ou 150 Mo). Après transfert des fichiers, apparaît ensuite une interface de configuration. Sauf matériel spécifique, effectuer une détection automatique de la carte sonore (bruitages puis musique) puis cliquer sur O.K. Cliquez maintenant sur le menu « Démarrer » de Windows 95, en bas à gauche de l'écran et sélectionnez « Programmes » puis « Commandes MS-DOS ». Apparaît alors un écran noir avec quelques lignes de caractères. Tapez maintenant « CD... » (CD suivi de deux points, le tout accolé) puis appuyez sur la touche « Entrée ». Tapez ensuite « CD AZRAEL » suivi de « Entrée ». Tapez enfin « AZRAEL » sans, une dernière fois, de la touche « Entrée » — ça marche ! Dernier point : quand vous quittez le jeu, vous vous retrouvez encore devant un écran tout noir (on ne se lasse pas). Tapez « EXIT » (suivi de « Entrée ») pour revenir sous Windows 95. ■

SOUSIS

Il est la touche...
Il est la touche...
Il est la touche...

Il est la touche...
Il est la touche...
Il est la touche...



る達成感満載の冒険... モノクリアーする達成感

DIABOLIC MICRO

TEL : 01 43 67 93 93 - FAX : 01 43 67 93 00

32, RUE BASFROI 75011 PARIS

M^e VOLTAIRE HORAIRES 11H - 19H

SANS INTERRUPTION DU MARDI AU SAMEDI

SAV SUR PLACE DE 12H À 18H

DIABOLIC SYSTEM



Carte mère TX 512 Ko FB intégrés 6ns
évolutive 266 MHz (AMD K6/CYRIX/MX/MMX/Idt C6)
Bios flash PnP, 4 slots PCI + 3 ISA, 2 ports séries 16880 Fast Uart
+ 1 //, contrôleur Ultra DMA/33 et port USB intégré

16 Mo EDO 32 bits 60ns

Disque dur 2,1 Go Ultra DMA/33

Carte graphique 3D 64 bits 1 Mo ext. 4 Mo intégrée

Ecran 14" SVGA 1024x768 Hz MPX 0,28 MPX CS

Lecteur 3 1/2 1,44 Mo

Lecteur CD ROM 24X Multiread

Carte son 16 bits comp. SB 16 PnP, Surround,

Full Duplex, son 3D intégrée, HP 80W PMPO amplifiés sur secteur

Boîtier moyen tour 230W norme CE

Clavier 105 t. pour Windows 95,

Souris comp. Microsoft 3 boutons

PRIX T.T.C.

3680F

PENTIUM 200 MMX

3539F

CYRIX 233 MX

3639F

AMD K6 233

3955F

PENTIUM 233 MMX

3820F

CYRIX 266 MX

3869F

AMD K6 266

4139F

AMD K6 300



OPTIONS DIABOLIC SYSTEM

CARTES MÈRES

Carte mère Chipset TX P80 512 Ko	+60
Carte mère Chipset TX P90 512 Ko AGP 1 Mo	+100
Carte mère Chipset Intel TX 814 Ko	+90
Carte mère Shuttle Hot 880 612 Ko	+239
Carte mère Shuttle Hot 808 1 Mo	+315
Carte mère Asus TX 97 L8 512 Ko	+520

MEMOIRES

Passage en 34 Mo SDRAM	+60
------------------------	-----

Passage en 64 Mo SDRAM

CARTES VIDEO

SS 3D Vinge DX 4 Mo EDO MPXG	+196
Carte vidéo SII CS86 4 Mo AGP 84 bits	+106
Carte Matrox Mystique 4 Mo SDRAM	+670
ATI 3D Xpert@Work 4 Mo SDRAM OEM	+690
ATI 3D Xpert@Work 8 Mo SDRAM OEM	+799
ATI 3D Xpert@Play 4 Mo SDRAM OEM	+970
ATI 3D Xpert@Play 8 Mo SDRAM OEM	+855
ATI 3D Xpert@Work 4 Mo AGP	+848/890

+480

ATI 3D Xpert@Play 4 Mo AGP

Horizont Terminator 128 3D 4 Mo AGP

Horizont Thriller 3D/200 Rendite 4 Mo AGP

Matrox Productra G100 4 Mo ext. 16 Mo AGP

Matrox Productra G100 8 Mo ext. 16 Mo AGP

Matrox Millennium 2 4 Mo/8 Mo AGP

DIAMOND Monster SUPREX 8 Mo (Sola)

SDFX Woodoo Rush 8 Mo PCI

ECRANS

16" SVGA 1280 x 1024 Hz 0,28 Digital

16" SONY 100 ES Pitch 0,26 PnP

17" 1280 x 1024 Pitch 0,28 OSD

17" IYAMA Pitch 0,28 Diapason

17" SONY 200 EST Pitch 0,28 PnP

MULTIMEDIA

CD MAX Pioneer 80t In

DVD Creative Labs Easy + carte MPXG

Sound Blaster Vibe 16 PnP

Sound Blaster AWE 84 OEM

HP 800W PMPO amplifiés

+142

+134

+288

+301

+12

+138

+21

+45

+10

PAIEMENT PAR CB, ESPÈCES,
OU CHÉQUE CERTIFIÉ



TOUTES LES PIÈCES
DETACHEES DE MARQUES

Fermeture
annuelle
du 1er Août
au 15 Août
inclus.

matrox

AMD
K6

ASUS

DIAMOND

Shuttle

Cyrix

pentium

CREATIVE

Quantur

le teignard

Hello Teignard,

je possède un Cynix 150+, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x, équipé de deux sockets en cuir à l'arrière de mon clavier, et également des franges sur le guidon de ma souris. Lorsque je démarre mon engin, j'enfourche ma chaise et je commence à fredonner « Born to be wild », faisant vibrer le moteur - graphique de ma carte S3 Virge 1 C est vrai, on s'y croirait. Vu le boucan que dégage mon unité centrale, Henri Ford et Jack Nicholson n'ont qu'à bien se tenir ! J'ai largement ma place dans le film *Easy Rider*. Euh... bon alors, tout cela est extrêmement folloquique mais il y a un problème : ça rame dur, façon galère. D'où ma requête, pour améliorer les performances de mon ordinateur au niveau des jeux en 3D, dois-je :

1. Acheter une carte 3Dfx version 1, et une Mistos Mystique 4 Mo pour jouer sur des jeux non-3Dfx ;
2. Acheter directement une carte 3Dfx 2 ;
3. Faire évoluer mon microprocesseur jusqu'au Cynix 200+ (limite de ma carte mère) et ne pas acheter de carte graphique.

Tous les ans, c'est la même chose : il y a l'été. Je n'aime pas l'été.

Et pas seulement parce que c'est la saison que tout le monde préfère mais parce qu'il fait chaud.

Or, au-delà de 30 degrés, j'ai l'inspiration qui se tétanise furieusement. Tant pis, hein ?

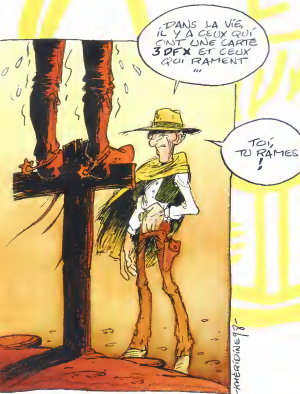
Précision importante : je me fixe un budget de 1 000 à 4 200 F. Par ailleurs, est-il possible d'installer sur mon PC (dans sa configuration actuelle), une carte graphique de type AGP ? Et si oui, qu'apporte-t-elle de plus que la PCI ?

Saison, j'ai une poignée de remarques pertinentes à te boller en travers de la gueule. Tout d'abord la rubrique « Les tests » se réduit comme peau de chagrin, à tel point que vous pourriez benoûter la rumeur « Le test du mois ». J'ai une astuce à vous soumettre pour pallier ce problème : faites intervenir tous les rédacteurs sur chaque test de jeu. Bref, demandez-leur à tous le même test ! Vous pourriez en retirer plusieurs avantages. Tout d'abord, cela augmenterait la pagination de la partie « tests ». Ensuite, nous pourrions évaluer les rédacteurs selon leur humour, leur créativité, leur aptitude à agencer les photos, leur orthographe... Indiquez quoi ! Enfin, les lecteurs voteront pour leur chroniqueur préféré, d'où la création d'une nouvelle rubrique : « le test des testeurs ». Chouette, non ?

J'ai également remarqué que lorsque vous publiez des concours avec, à la clé, la possibilité de gagner un prix... vous ne nous donnez jamais les résultats. Peut-être qu'un nouveau mot, qu'on nous épèle (n'est-ce pas, Arlette ?) ! Je veux les noms des gagnants, avec leur adresse et leur numéro de téléphone, pour pouvoir vérifier la justesse de l'information. Et si ce sont des gagnants, ajoutez même une photo en désoblige ! Ben oui, vous êtes le support visuel de ces concours, alors vous devez absolument afficher les résultats, quitte à faire pression sur les organisateurs pour qu'ils vous communiquent la liste des vainqueurs. On ne voit d'ailleurs pas pourquoi ils refusent... va qu'avec un gros logo dans un coin, ces résultats peuvent très bien faire office de pub. Quant aux news, je comprends parfaitement qu'on veuille savoir où en sont les projets de développement des futurs jeux, mais cette rubrique prend trop d'ampleur et va même trop loin dans la description des jeux à venir. On a même « la news de la news » puis « la nouvelle news de la news » pour nous informer qu'il y a eu des modifications depuis la dernière news. Bref, on n'en sort pas ! Pire, ces news mènent parfois le lecteur sur les chemins de l'erreur. Il faut voir la torse de superlatifs pondue à la page ! Ce n'est plus une rédaction mais une botte de poules pondueuses ! Oooh, les œufs sont finis mais l'emballage laisse à désirer ! Dans le genre, le plus bel exemple reste celui de « Conquest Earth ». Au niveau des news, cela donnait « fantastique, génial, beau, original » ! Mais, à sa sortie, le verdict fut... une étoile. Au regard des termes utilisés, on pouvait s'attendre au moins à 4 étoiles, non ? Bon alors, je suppose que la notation fut proportionnelle à la déception, mais au regard de la différence, il a dû avoir un gros chagrin le lecteur ! Alors, par pitié, pas de news un mois avant le test, et surtout, pas de délirant exacerbé !

Pour finir, je trouve les dernières pages du magazine un peu écorchées. Horne à vous ! Ouais, vous nous mettez l'eau à la bouche avec des titres aguicheurs et vous ne les testez même pas ! Pourquoi ? Cela pourrait être divertissant et culturel... et puis je suis certain que cela « boosterait » vos ventes !

Christian.



DIABOLK MICRO

TEL : 01 43 67 93 93 - FAX : 01 43 67 93 00

32, RUE BASFROI 75011 PARIS - M VOLTAIRE - 11h à 19h SANS INTERRUPTION DU MARDI AU SAMEDI

PRIX T.T.C.

SDRAM 32 Mo

32 Mo 10 ns 64 bits

235F



Carte Intel i740

8 Mo AGP

455F



Carte HERCULES

Thriller 3D Rendition V2800 4 Mo AGP

649F



CD 24X IDE

Atapi

319F



Pc Chips TX PRO

Slot AGP 1 Mo + carte son (Mb570)

459F



Carte Pentium II

+ carte vidéo 3D AGP
4 Mo + carte son

880F



Disque Dur
8,4 Go UDMA

1249F



Revendeur Officiel des
Cartes Graphiques
HERCULES

CARTES MÈRES

Carte mère Pc Chips VX PRO+ 512 Ko (Mb350+)	350
Carte mère Pc Chips TX PRO 512 Ko (Mb690)	390
Carte mère Pc Chips TX PRO 512 Ko + carte son (Mb570)	410
Carte mère Pc Chips TX PRO Slot AGP 1 Mo cache + carte son (Mb570)	450
Carte mère Pc Chips TX PRO II + vidéo intégrée (Mb570)	455
Carte mère Pc Chips TX PRO II + vidéo intégrée + son (Mb571)	479
Carte mère Pc Chips TX Intel 512 Ko + son (Mb572)	440
Carte mère Shuttle Hot 560 512 Ko	580
Carte mère Shuttle Hot 605 1 Mo	595
Carte mère Pc Chips Pentium II 440 LX R1 processeur 233/333 MHz	676
Carte mère Pc Chips Pentium II 440 LX + carte vidéo AGP 4 Mo + carte son	690
Carte mère Gigabyte Pentium II 440 LX ATX	699
Carte mère Intel Atlanta Pentium II 440 LX ATX	685
Carte mère Abit Pentium II 440 LX Bus 112 Mhz	1005
Carte mère Asus P4B Pentium II 440 LX	1289
Carte mère Asus P4B Pentium II 440 LX	990

PROCESSEURS

CYRIX 6x86 M3 233 Mhz	605
CYRIX 6x86 M3 266 Mhz	789
AMD K5 233 Mhz	605
AMD K5 266 Mhz	799
AMD K6 300 Mhz	1049
INTEL PENTIUM 300 MMX	900
INTEL PENTIUM 333 MMX	905
INTEL PENTIUM II 233 MMX	1185
INTEL PENTIUM II 266 MMX	1099
INTEL PENTIUM II 300 MMX	2150
INTEL PENTIUM II 333 MMX	2435
INTEL PENTIUM II 400 MMX	4135

MÉMOIRES

Busin 8 Mo EDO 36 bits 90ns	90
Busin 16 Mo KDO 32 bits 80ns	105
84ram Dinan 32 Mo 64 bits 10ns	235
84ram Dinan 64 Mo 64 bits 10ns	339
84ram Dinan 128 Mo 64 bits 10ns	1059

DISQUES DURS

1,2 Go IDE	590
2,1 Go Ultra DMA 33	785
2,8 Go Ultra DMA 33	805
3,2 Go Ultra DMA 33	905
4,3 Go Ultra DMA 33	1069
6,4 Go Ultra DMA 33	1269
8,4 Go Ultra DMA 33	NC

CARTES GRAPHIQUES

53 Trio 04V + 1 Mo ext. 8 Mo PCI	145
45 Trio 04V + 8 Mo PCI	199
53 SD Video DX 4 Mo PCI	225
45S 530S 3D 4 Mo 84ram AGP + carte TV	240
Intel i740 8 Mo 84ram AGP	465
Desperado Terminator 7740 Intel 8 Mo AGP	539
Hercules Terminator 128 / 3D 4 Mo AGP	495

Hercules Thriller 3D Rendition V2800 4 Mo AGP	949
Hercules Stingray 128 3D 8 Mo 3Dfx Voodoo Rush	969
ATI XpertWork AGP 4 Mo / 8 Mo	649/929
ATI XpertPlay AGP 4 Mo / 8 Mo	769/949
ATI In Wonder Pro AGP 4 Mo / 8 Mo	1099/1799
Matrox Mystique 4 Mo PCI	570
Matrox Productra G100 AGP 4 Mo / 8 Mo	979/999
Matrox Millennium II AGP 4 Mo / 8 Mo	979/1029
3Dfx Voodoo Rush 8 Mo PCI	730
Diamond 3D Master II 8 Mo	1499

CARTES SONS

Compatible Sound Master 16, 80 PinP	80
Sound Blaster Vibe 16 PinP OEM	225
Realtek Hat 50 + variable PCI	130
Sound Blaster AWE 64 PinP OEM	480
Sound Blaster AWE 64 PinP Gold	1040
Real RMP100 amplifié sur module	70
Real RMP100 amplifié sur module	150

CD ROM & GRAVEURS

CD ROM MAX 8-IDE ADAPT	319
CD ROM MAX 8-IDE ADAPT	380
CD ROM MAX 8-IDE ADAPT	300
CD ROM MAX Pioneer Slot In	300
CD ROM MAX Pioneer Slot In	300
DVD Hitachi 4X/80X	375
10X16 DVD Creative Labs + carte MP3G 2	1880
Gravure Minisat 2X/8X IDE	1785
CD R vierge 74 min sans pochette par 25	6,00
CD R vierge 74 min TDK better boiler	9,80

MONITEURS

14" SVGA 1024x768 3X P 0,28 MPR 2 C8	780
15" SVGA 1280x1024 3X Digital P 0,28	1010
15" Philips 1024x768 Black Matrix garantie 3 ans	1300
10" SONY 1024x768 trinitron P 0,28	2175
17" 1280x1024 P 0,27/2 0,28 Digital garantie 3 ans	1890
17" SONY 200 300 trinitron P 0,28	3780
17" ITAMA MYSTP7 P 0,28 Diamondtron	3620

IMPRIMANTES

Canon 300 4300	1190
Canon 300 4300 + scanner couleur	1950
Canon 300 4300 couleur A4/A4	2400
Epson Stylus Color 300/400/500/700 800/1030/1340/2000	

DISSQUES

Boitier moyen tour AT	180
Boitier moyen tour ATX	220
Boitier compatible Microsoft 3 boutons	220
Boitier Microsoft 3 boutons	220
Boitier Microsoft 3 boutons	220
Boitier 106 touches sautoy	60
Boitier 106 touches sautoy P6/2	70
Boitier 106 touches Microsoft Natural Keyboard Elite USB	990
Levitator 371/2 1,44 Mo	12
WriteStar Pentium/Cyrix/AMD	20
WriteStar Pentium II	60

matrox

AMD K5

ASUS

DIAMOND

Shuttle

Cyrix

pentium

CRTIVE

Quantum

► Yep,

une question technique dramatiquement casse-têtes doublée de critiques acerbes sur le contenu de notre bûche mystique... eh bien, phil gars, attends-toi à recevoir une énorme claque scripturale ! Bien oui, qu'espérions-tu, pauvre fiente d'oboliteu jusqu'à ne répondre en torpéur bienveillante ? Grave erreur d'évaluation ! Certes, il faut choud, très choud, à tel point que je m'évapore de partout, victime d'un processus de sublimation dont je me crains à l'abri. Et pourtant, ce qui reste de moi (un Telgnard lyophilisé) bouge encore ! Par des masses, c'est sûr..., mais suffisamment pour que je réponde à ta lettre avec toute l'agressivité et la mauvaise foi qui me caractérisent depuis des siècles et des siècles, amen. Ah ! Ah ! Misérable bruisse de surprise, tu vas apprendre à tes dépens que la méchanceté du Telgnard n'est pas un phénomène saisonnier !

Et pour commencer, débarrassez-vous prestement de ton brignifant requête. Ton PC se traîne lamentablement ? Cela t'énervé ? Tu es à deux doigts d'éventrer ta @S& de titeline, mais tu ne sais pas quoi acheter ? Et bien, je m'en cogne avec une fonce dont tu n'as pas idée ! Je ne m'en contrefiche, tu entends ? Tes petits problèmes de consommateurs microscopiques, tu te les gaudes ! Je ne veux pas en entendre parler... euh... et même, voilà, c'est gagné, avec ta sapide requête, tu viens de révéler ma @S&S de conscience morale ! Elle a plutôt le souvenir lointain quand elle est réveillée, elle devient vite envahissante. Ah bravo, Christian, je ne te félicite pas ! Avec les questions d'elles aussi... Le pire c'est que si je ne te réponds pas immédiatement, elle va me persécuter pendant dix jours, cette @S&S de conscience ! Je dois donc m'excuser mais ça fait mal. Bon alors, voilà, pour répondre à ta question, tu devrais acheter une 3Dfx. Rien d'autre. Cela donnera un coup de jeune à ta bécaze, déjà menacée d'obsolescence. Tout le reste n'est que vanité. L'acquisition d'un processeur légèrement plus puissant

oui ? P'tin, si ce n'est pas effectivement le cas, je crains que je te pérenne la vilaine tronche de sabot astralique ! De toute façon, même si nous troquons nos chemises à fleurs de vacanciers permanents contre celles, beaucoup moins confortables, de forçats du lent, nous ne pourrions pas satisfaire tes revendications. En effet, les éditeurs nous envoient généralement leurs produits dans les dix jours qui précèdent le bouclage. Il nous est donc impossible, en si peu de temps, de tester nous les jeux et d'en rédiger la critique. Tu pourrais, donc, la seule notation sensible à dire de gonfler artificiellement la partie « tests » du Mag, si est donc pas viable. Mais, après tout, n'est-il pas normal que le nombre de pages consacrées aux tests dépende directement de l'actualité ludique ?

Quant aux news, elles constituent la rubrique plaisir d'un très grand nombre de magazines spécialisés, dont Gen4. Il est donc hors de question que nous leur fassions subir la moindre care d'omission. La plupart de nos lecteurs attendent en effet que nous les informions régulièrement sur les titres à venir (news, previews et reportages), et nous continuons tout de même. Bon alors, c'est vrai, face à certains jeux hautement prometteurs, nous avons parfois du mal à contenir quelques petits glapissements d'affligée amicale. Reste que si nous avons du flair pour déceler les fautes hits..., il n'est pas infallible. Le cas de Conquest Earth, accueilli en version alpha mais très déviant au final, témoigne de cette faillibilité. Un conseil donc... quels que soient les « Oh » et les « Ah » susceptibles de jaillir inopinément dans une preview, mieux vaudrait attendre toujours le test. Capito ?

Pour le reste, il me semble que nous donnons toujours les résultats des concours organisés sous l'égide de Gen4. Si nous ne précisons pas les coordonnées des lauréats, c'est qu'ils n'ont pas gagné le droit de se faire adjoindre par des curieux de ton espèce ! Voilà. Bon ben, salut.

Quelle est la durée de vie des pigistes chez vous ?

Dans, l'as prend déjà mort. Comme ça, on gagne du temps.

Que le multimédia soit en vous ! Dure !

Bonjour monsieur Telgnard (maintenant qu'on connaît tous ton sexe).

Bien si tu en connaissais le format, tu ne mettrais pas une @S#B de minuscule à « monsieur » !

Il vaut mieux avoir un processeur bien refroidi !

Dans, l'as raison, un bon processeur est un processeur mort !

Pourquoi insultez-vous les lecteurs (qui te font bouffer, à vrai dire) ?

Dans ton cas, la réponse est simple : ceux qui prétendent me faire bouffer ont également tendance à me faire c... (un processus physiologique connu, à vrai dire).

et lors l'installation d'une Matrox Mystique n'entraîneront qu'un gain modeste en vitesse d'affichage. La 3Dfx 2 est encore trop chère (1 500 F. environ). Une carte graphique AGP requiert une carte mère AGP (donc un processeur Pentium II). Bref, contente-toi d'acheter une 3Dfx, tu ne seras pas déçu.

Bon, ça y est, j'ai répondu à ta question. Ma conscience dort à nouveau d'un profond sommeil. Je peux enfin redevenir odieux. Remarque, avec ta lettre, il y a de quoi faire ! Et pour commencer, misérable erreur summeuse, d'où te vient cette idée fabuleuse selon laquelle nous devrions chacun effectuer tous les tests de jeux... Mieux ? Tu trouves qu'on ne bouffe pas assez, peut-être ? Très sérieusement, en ton fu indéfiniment, crois-tu que nous, ici, nous pourrions notre temps à jouer en réseau, décrocher à la machine à café, et boire des smoothies en terrasse ? Quant

Ce n'est pas sale, mais...

Bonjour le Tergend,

je ne veux pas ramener le débat sur l'épaisseur du magazine et sa saturation en publicités, mais parler de l'éthique de la rédaction lorsque'il s'agit d'accepter certaines pubs ! Je parle ici principalement de jeux pubs pour les CD-ROM pornographiques (CD Shop, Cybervision, etc.). Loin d'être prude et partisan de la censure, je m'indigne cependant que nous n'ayez pas porté un peu plus d'attention aux pubs pornographiques que vous laissez publier dans votre magazine. Vous n'avez pas dit que les images sont microscopiques, il n'empêche que des slogans du type « La pipe du mois de Corralie », ou une micro affiche de Pamela Anderson faisant une félicitation à son partenaire me semblent un peu exagérés !

Loin de moi l'idée de censurer votre revue, mais j'ai été stupéfait lorsqu'un de vos lecteurs de dix ans m'a demandé ce qu'était la « pipe du mois » en encore pourqu'un la femme un maillot rouge embrassait le pénis d'un homme ! Vous vous défendez en affirmant que la quantité de pubs est nécessaire au bon fonctionnement de Gen4, peu prêt regarder sa montre et que vous pensez au lieu de ne penser qu'à vos rentrées financières ! Votre journal n'est pas destiné aux mineurs mais est très orienté vers eux... alors essayez donc un peu plus d'éthique à la rédaction ! Le contenu de vos publicités ne vous engage en rien ? Moralement, je m'en sers pas si sûr !

Bien regards & amitiés,
Alexandre.

Ugh,

bon, alors tu remarques que j'ai pu l'écrire à lettre un peu étendue, avec les mots qui flâchaient et tout et tout. Je ne l'ai pas fait par provocation (même si un rédacteur d'excès n'est pas toujours malvenu), mais tout simplement parce que ta lettre montre clairement qu'on peut se débiter

ACHTUNG A LA MACHOIRE DANS LES 16 METRES



Federico di Carlo, *professore associato di economia aziendale*



Rejoignez les joueurs des 35 équipes qualifiées pour la phase de 16. Suivez les tenues officielles et débitez les valeurs des 10 stades officiels. Tout se finira à temps, sans placement ni lieu de jeu, uniquement virtuellement. Bienvenue dans le monde du jeu en ligne et vous pouvez vous inscrire à tout moment à l'adresse www.copa-mundial.com.



Construire une profitable ligne de la Côte du Nord. Apprenez votre façon d'être une entreprise autonome et rentable. Modifier les stratégies en cas de crise et jusqu'à la page de l'ère du futur, des conseils en profondeur d'une entreprise prospère et innovante.



Lorsque vous franchirez le trophée et que vous serez sacré Champion du monde, vous serez propulsé à l'époque de vos parents portant encore des shorts longs ! Mais surtout, vous serez le possesseur de chaque e-cron de l'échelle en partant des Amis de Coupe du Monde jusqu'au...



www.easports.com

Le seul jeu vidéo officiel de France 98



► *lors de toute publication, vous pourriez avoir pu vous en rendre compte. Je te confirme cependant que nous, rédacteurs, n'avons pas eu le pouvoir de contrôler la dévotion sur la partie « publicités » de Gen4. Chaque mois, nous découvrons leur présence et la fin du magazine, c'est tout. Bien sûr, cela ne nous empêche pas d'avoir un point de vue personnel sur la question. Pour ma part, et malgré des efforts d'imagination incessants, je ne vois toujours pas le lien qui t'a permis d'insérer tes jeux PC et les performances constructives de Corvite. Bref, je trouve ces pubs déplacées. À mes yeux, elles dévalaient même l'ensemble du magazine... Une épave de journaliste que nos camarades sont hélas incapables de comprendre. Il faudrait donc faire avec. Tant mieux pour ceux qui, comme Christian, apprécient la présence de pubs X dans le Mag (sans doute le prétexte à des activités clandestines qui te serait cruel de les priver). Tant pis pour ceux qui trouvent ces pages inopportunes (après tout, des pubs, ça se déteste). Quant à la grande majorité de nos lecteurs qui se contrefont royalement que Gen4 abuse ou non quelques pages de pubs X, un seul conseil : continue ! Au revoir, ni leur !*

Vives prosternations

Salut à toi, ô petit Teignard, mes camarades et moi-même sommes des inconditionnels, des adeptes... que dis-je, des adorateurs de la grande secte Gen4 ! Il y a de cela deux mois, j'ai acheté Starcraft, avant son test..., ce qui ne m'a d'ailleurs pas empêché, au début du mois de mai, de me précipiter sur votre superbe Mag. Confiant, je t'ai ouvert délicatement en déchirant humblement le plastique, en regardant directement la boîte et là, mordre des mystères, qu'ai-je vu... cinq centimètres d'étoiles ! Une question me vient donc à l'esprit, Teignard nous..., pourquoi ? Pourquoi ces cinq étoiles ? Pourquoi se vanter de faire 14 pages de test pour finalement dire que Starcraft (le jeu du siècle, selon nous) se mérite que cinq pallopes d'étoiles ! Pourquoi l'avoir placé en dessous de Total Annihilation, certes exceptionnel, mais bien quand même, Starcraft c'est Starcraft ! De plus, je te ferais remarquer que sur la boîte, il y a un logo bleu qui commence par un grand B. Tu ne devines pas de quoi je veux parler ? Toujours pas ? Eh bien, c'est marqué Blizzard ! Idiot de Teignard d'ailleurs de @ES& ! Blizzard : un nom, un choc ! Que du bon ! Warcraft 2, Diablo et bientôt Diablo 2 ! Bref, je suis entièrement d'accord avec Eric même si, personnellement, je préfère les Protos. Oua, Starcraft méritait six étoiles, et cela plus que tout autre jeu ! Mieux que Battlezone (autre mega-jeu), mieux que Total Annihilation, mieux que Spacecraft, mieux que Alerte Rouge (beurk !) et même, mieux que Duke Nukem 3D... Starcraft est un must ! Et puis, laissez Alerte Rose au-dessus d'un jeu mythique comme Starcraft, c'est complètement idiot ! Je suis sûr qu'il existe d'autres adorateurs de la secte Blizzard, comme nous, et je te serais infiniment reconnaissant de passer cet appel dans le fabuleux magazine qu'est *Généraliste* 4, pour que tous les lecteurs puissent réagir à notre cri (shhhhh) ! Bon, et puis, mes camarades et moi, nous nous prosternons devant toi, si, si, Dieu, Bob et P'tipous

Grumph,

ah diées, les nouns, vous ne lâchez le genou avec vos petits froissements de fantasques auteurs ! Ouais, peut-être que je trouve difficile d'adopter quoi que ce soit, sans quand cette adoration dérive vers l'orthodoxie et le sectarisme. Je devrais franchement agresser ! Alors, c'est quoi, votre problème ? Nous avons eu le plaisir de ne pas consacrer un jeu Blizzard et, pour cette « fête », vous envisagez de nous brûler comme hérétiques ? C'est ça ? Ben, d'après moi, les gens les moins encliquetés, vous avez l'adoration forcée et aveugle ! En effet, si Blizzard nous avait proposé un jeu reflétant notre culture d'admirateurs pour l'obtention du fameux « 6 étoiles », nous lui aurions sans aucun problème accordé la note la plus haute. Mais là non... alors non

A. Elie,
pour effectuer des captures d'écran, je te recommande Hypersnap, un shareware que tu pourras récupérer à l'adresse suivante : www.hyperionics.com.

A. Nico,
en cas de problème persistant avec un driver (ici, celui de la carte 3Dfx 2), une seule solution : il faut réinstaller Windows 95.

A. Fall-in,
dans Fallout, le pistolet-laser se trouve à proximité du vaisseau extraterrestre. Un niveau de « 9 » en Chance ainsi que la compétence Explorer (Perk) sont néanmoins nécessaires pour le mettre au jour.

Ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre, ni enveloppe... ni rien, peuvent m'écrire un e-mail à l'adresse suivante : teignard@planetenet.net. Je le lirai (probabilité : 0,1), puis j'y répondrai (probabilité : 0,001) ou le publierai (probabilité : dans tes rêves !). Bonne chance, donc !

Un point, c'est tout ! Alors, parce que vous êtes du genre retour, vous ne vousquez pas l'occasion de me rappeler que Alerte Rouge (qui est un excellent jeu, quoi que vous en disiez) a eu six étoiles alors qu'il n'était qu'une navette. C'est vrai, à une unique fois. Alerte Rouge est sorti il y a un an, avant la vague de C&C-like qui nous a submergés durant de longs mois et, surtout, avant Total Annihilation. Or aujourd'hui, même si Starcraft est un très bon jeu, dont il n'y a aucun doute, il n'est pas de consistance que nous ne voyions et n'aimons en rien mais qu'il est en retrait au regard des innovations techniques (et ludiques) apportées par Total Annihilation. Bref, qu'il appartienne encore à l'ancienne génération des jeux de stratégie en temps réel. Je vous invite d'ailleurs à lire la lettre suivante, celle de MaelDuke. Il y décrit assez précisément les raisons pour lesquelles il nous était impossible d'accorder six étoiles à Starcraft. Alors, bien sûr, ces critiques n'empêchent pas l'attachement affectif (Éric) ou la dévotion au stèque (vous), elles interviennent néanmoins à Starcraft d'accéder aux plus hautes marches de notre « Top 50 stèque ». C'est compris ? Bien. À très bientôt, et sans trêve.

Cinq étoiles, pas plus

Bonjour Teignard, j'espère que tu vas bien, et cela malgré la pléthore de lettres étonnantes que tu reçois chaque mois. Pour ma part, ça va pas mal. En effet, vous n'avez mes cinq étoiles à Starcraft, vous avez six... et vous avez eu raison ! Starcraft n'estra pas dans la catégorie reine des « Jeux Mythiques ». En effet, non content de nous avoir fait longuement patienter, Blizzard nous a donné un jeu qui n'arrive pas à répondre aux critères fixés par le génialissime Total Annihilation. Bon, il est vrai qu'égalé Total Annihilation n'était pas chose facile, mais Blizzard n'aurait dû nous pas offrir toutes les fonctionnalités qu'on attend désormais de ce genre de jeu. Pourquoi ne pas pouvoir sélectionner plus de douze unités, par exemple ? Cette limitation est d'autant plus embêtante qu'elle pénalise les pions délectables de nos charismes amis Zergs, très amateurs de vagues d'assaut gigantesques. Autre lacune, il y a peu d'unités différentes pour chaque race. Certes, il n'est pas nécessaire d'en mettre autant que dans Total Annihilation mais, du point de vue de l'intérêt tactique, trois ou quatre unités supplémentaires n'auraient pas été superflues. Par ailleurs, même si il est préférable qu'un maximum de joueurs puissent faire tourner Starcraft, on aurait apprécié un affichage en 800 x 600 et des maps aussi grandes que la Total Annihilation. Enfin le nombre d'unités est limité à 200, soit, mais si on ne fait que des Battlescruisers, on atteint rapidement cette limite sans avoir 200 Battlescruisers (en effet, d'un point de vue démographique, cette unité compte pour huit unités de base). Si je te transmetts cette lettre, à nos, c'est bien sûr en espérant que Blizzard nous gratifiera d'un patch rétrograde. Ces quelques changements apportés, Starcraft deviendrait instantanément plus palpitant. Dans la foulée, on pourrait également réclamer que les cadavres et les épaves restent sur le terrain, ainsi qu'une vraie gestion du relief... mais cela n'est pas aussi primordial (et pourquoi pas un Commandeur tout ça ? et... ?). Bref, j'espère que cette lettre montrera à Blizzard que les joueurs français sont un peu déçus par Starcraft. Sinon bonne continuation à vous MaelDuke.

Hello man,

bon compte, si je publie ta chère lettre... c'est d'abord pour m'épargner une trop longue réponse à la précédente lettre. En effet, en dehors du système de notation démographique que je trouve plutôt bien pensé, je n'ai rien eu à dire sur l'ensemble des critiques que tu portes à l'encontre de Starcraft. Je n'ai donc rien à répondre sinon que je vais maintenant aller boire une bonne grogne boire pour me redonner l'insouciance, l'été n'est pas une si mauvaise saison... Bye

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.
21 magasins en France

configurations optimales ATX
 configurations ultimates ATX

Pentium II 233	5 790 Fttc
Pentium II 266	6 340 Fttc
Pentium II 300	7 390 Fttc

Carte mère Chipset LX Intel ATX
 Slot One AGP UDMA 612 Ko
 32 Mo SDRAM 10 ns
 Disque dur 3,2 Go UDMA 33 Seagate
 Carte vidéo AGP 4 Mo S18 + TV
 Lecteur disquette, clavier, souris
 Moyenne Tour ATX
 Ecran 15" SVGA coul., B R N E
 (Garantie 1 an/ta)

*Cyrux P200 MX	3 590 Fttc
Pentium 200 MMX Intel	3 890 Fttc
AMD K6 233	3 690 Fttc
AMD K6 266	3 940 Fttc
PII 233 + Carte Son intégrée	4 690 Fttc
PII 266 + Carte Son intégrée	5 240 Fttc
PII 300 + Carte Son intégrée	6 290 Fttc

Carte mère Chipset VX PRO+ ou Soyo ETEO
 512 Ko ou LX pour PII
 Pipeline Burst intégrée PCI EIDE UDMA
 16 Mo EDO ext à 128 Mo
 Disque dur 3,2 Go Seagate
 Lecteur disquette, Clavier, Souris, Minuteur AT
 Carte vidéo PCI 1 Mo ext 2 Mo S3 Trio
 Ecran 14" SVGA couleur, B, R, N E

Groupez-vous !!!
 De meilleures conditions vous attendent
 Remise de 3 % pour 5 configurations
 Remise de 5 % pour 10 configurations
 Remise de 7 % pour 15 configurations
 Nous consulter pour quantités supérieures

EXCEPTIONNEL

à partir de

3.590 FTTc*



Hiroshi Group

KIT MULTIMÉDIA

lecteur cd rom 32 +
 + carte son 16 Bits
 + H.P. 60 Watts

550 FTTc

Calculez le prix de vos options :

Rasez le prix de la pièce que vous désirez dans la grille des pièces détachées
 Enlevez ce prix le prix de la pièce proposée dans la configuration.

Exemple :

Vous désirez remplacer l'écran 14" par un écran 15" de base
 écran 15" (1 340 Fttc) - Ecran 14" (1 040 Fttc) = 300 Fttc prix de l'option

Options sur configurations :

Windows 95 OEM	750 Fttc
Lotus SmartSuite 97	Word Pro / Approach
FreeLance Graphics	/ Organizer / ScreenCam
Pack Office 97 PME / Etudiant	2 090 / 840 Fttc
Home Essentials 98	
Word 7 / Works / Money 97 / Encarta + Foot	810 Fttc
Sound Microsoft Intellimouse	190 Fttc
Clavier Natural keyboard Microsoft	420 Fttc

VENTE PAR CORRESPONDANCE

05 62 26 60 01

05 61 55 16 89

Contratation des achats
 du lundi au vendredi
 de 9h à 18h30

LA PROPREPRIÉTÉ DE HIROSHI GROUP 46 / 52 AVENUE JULES JULIEN 31400 TOULOUSE

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

OLITEC 56000 **21 magasins en France**



1190 Frs ttc

BARRETTE MÉMOIRE
SDRAM 32 Mo
10 ns



280 Frs ttc

QUANTUM
SE UDMA 3,2 Go



1 140 Frs ttc

BJC 4300



1 340 Frs ttc

SCANNER port//



640 Frs ttc

BJC 7000



2 890 Frs ttc

ECRANS

14" MPRII 1024x768 0.28p	890 ttc
14" MPRII 1024x768 0.28p Viewpoint	1040 ttc
15" MPRII 1280x1024 0.28p Viewpoint	1340 ttc
17" MPRII 0.28p Viewpoint	2440 ttc
15" ILYAMA 8515G 0.24p	2150 ttc
17" ILYAMA 9017T 0.22p	3890 ttc
17" ILYAMA 9017T 0.25p	4240 ttc

MÉMOIRES / CPU

SIMM 16 Mo 32 bits 60 ns EDO	140 ttc
SDRAM 32 Mo 10 ns	290 ttc
CYRIX ou IBM 200 MMX	540 ttc
PENTIUM Intel 200 MMX	840 ttc
AMD K6 233/266	640/890 ttc
PENTIUM II 233/266/300	1340/1590/2940 ttc
PENTIUM II 333/350/400	NC/4090/6390 ttc
Ventilateur Pentium / PII	30 / 90 ttc

PORTABLES LEO

166 MMX TFT 12"/HD 2 Go/16 Mo/CD 20x	12900 ttc
--------------------------------------	-----------

CARTES MÈRES

Carte mère Matsonic Chipset VX Pro/soyo ETEQ 390 ttc	
Carte mère Flagpoint Chipset Intel Triton 512 Kb	
évol. P466 TX UDMA	440 ttc
Carte mère QDI TX Titanium IB+	590 ttc
Carte mère Asus/tek Chipset Intel Triton 512Kb	
évol. P466 TX-67-L UDMA	940 ttc
Carte mère Chipset Intel LX Jumpless	
UDMA PII 333 Format AT+ Carte son intégré	640 ttc
Carte mère Chipset Intel/Flagpoint ou DFI	
LX UDMA évol. PII 333 Format ATX	790 ttc
Carte mère QDI LX Legend V	890 ttc
Carte mère Asus/tek LX P2/197 évol PII 333	NC
Carte mère Asus/tek BX P2/197 évol PII 400	NC
Carte mère DFI BX évol. PII 400	NC

MULTIMEDIA

Lecteur CD ROM 24x/32x Cyberdrive	390/440 ttc
Lecteur CD ROM 32x Toshiba/Pioneer	540/590 ttc
Carte son 16 Bits Stéreo 100% Cpt SB	95 ttc
Carte son Sound Blaster 16 / AWE 64	245/495 ttc
Hauts Parleurs 60W/200W/300W	90 / 150 / 250 ttc
Hauts Parleurs 1200W avec caisson basse	450 ttc
Caméra couleur CCD port II	890 ttc

CARTES GRAPHIQUES

S3 Trio 64V+ ou V2 1 Mo ext 2 Mo	160 ttc
S3 Trio 64V+ ou V2 2 Mo	210 ttc
S3 Verve 2 Mo / 4 Mo	260 / 310 ttc
SIS 4 Mo AGP + sortie TV	410 ttc
Matrox Mystique II 4 Mo ext. à 8 Mo PCI	490 ttc
Creative XTREM 4 Mo 3D	490 ttc
ATI Xpert XL 4 Mo PCI / AGP	540 / 590 ttc
ATI Wonder 4 Mo PCI	1740 ttc
MILLENNIUM II 4 Mo PCI ou AGP	940 ttc
MILLENNIUM II 8 Mo PCI ou AGP	1390 ttc
3DFX1 Diamond Monster/jeux	890 ttc
3DFX 2 Diamond Monster	1 690 ttc
Carte vidéo RUSH 8 Mo boîte + 3DFX	890 ttc
Matrox Productive AGP 4Mo/8Mo	540 / 590 ttc
ATI Xpert Work 4 Mo ext 8 Mo PCI/AGP	640 / 690 ttc

DISQUES DURS

HD 6,4 Go Quantum Cyclone (5'25)	1390 ttc
HD 3,2 Go Seagate UDMA (3'5)	1090 ttc
HD 3,2 Go Quantum SE UDMA (3'5)	1140 ttc
HD 4,3 Go Seagate SE UDMA (3'5)	1240 ttc
HD 4,3 Go Quantum SE UDMA (3'5)	1290 ttc
HD 6,4 Go Quantum Stratus IBM UDMA (3'5)	1690 ttc

IMPRIMANTES CANON

BJC 250	940 ttc
BJC 4300 Bulle d'encre / 4300S	1340 / 1540 ttc
BJC 620 Bulle d'encre	1890 ttc
Laser LBP 600WPS	2040 ttc
BJC 4550 A3 + A4 NEW 1	2790 ttc
BJC 5500 A2 + A3 + A4	5240 ttc
BJC 7000 Bulle d'encre 1200 Dpi	2890 ttc
H P 990C	1840 ttc

Appareil photo numérique	
Power Shot 350 / 600	3590 / 5690 ttc

DIVERS

Sours de base / Trust de luxe	30 / 00 ttc
Lecteur 3,5" 1,44 Mo / Lecteur LS 120 Mo 130 / 790 ttc	
Lecteur ZIP 100 Mo Interne/Externe port//	740 / 940 ttc
Clavier 105T / Keytronic	80 / 150 ttc
Modem 500 VA	740 ttc
Mini tour / Moyen tour / Grand tour	190 / 240 / 290 ttc
Moyen tour ATX	390 ttc
Grand tour ATX	540 ttc
Scanner sur port parallèle/soft16M de couleurs	640 ttc
Scanner à plat Carte SCSI/soft16M de couleurs	NC ttc
Tiroir extractible pour disque dur	90 ttc
Carte Radio FM	150 ttc
Fax Modem 33600 externe	590 ttc
Fax Modem USB interne	640 ttc
Fax Modem USB Message + 56000 externe	1240 ttc
Fax Modem Citicall Self Memory 56000 ext + toi	1190 ttc
CD-Rom Vierge + Gravage des données	100 ttc
CD-Rom Vierge Mitsuo certifié Bx	
garanti par 10/1001 000	15 / 12 / 11 ttc
Gravure IDE ou SCSI/insensible + soft	NC
Joystick ou Joypad	60 ttc
Carte Ethernet BNC + RJ45 PNP / ISA / PCI	130/150 ttc

Consommable tous types,
nous consulter
Financement possible,
nous consulter

LOCATION GRAVEUR + PC
250 F/jour et 400 F/week-end

CD ROM Vierge
9,50 frs par 10
8,50 frs par 100
8 frs par 1000

Prix données à titre indicatif, dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreurs typographiques.

VENTE PAR CORRESPONDANCE :

Livraison de 2 à 4 J. Frais de transport : 100 F par 10 Kg, 150 F par 20 Kg et 200 F par 30 Kg pour une configuration complète. VPC avant 6h, 9h à 18h, du lundi au vendredi, 8h à 18h le samedi, 9h à 18h le dimanche. Commande par fax, ordinateur ou téléphone. Paiement par carte bancaire.

Hiroshi Group
Les prix du direct

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

21 magasins en France

CYBERTEK

163, cours Gambetta
33400 TALENCE
Du mardi au samedi
Tél : 05 57 96 75 76
Fax : 05 57 96 75 81

CYBERTEK

69, quai de la Fosse
44100 NANTES
Du mardi au samedi
Tél : 02 51 84 93 22
Fax : 02 51 84 93 23

PC TOP

48, rue Montpenser
64000 PAU
Du lundi au samedi
Tél : 05 59 72 12 50
Fax : 05 59 32 78 12

PC TOP

Avenue du Capitaine Resplandy
64100 BAYONNE
Du lundi au samedi
Tél : en Attente
Fax : en Attente

NASH COMPUTER

46-52, avenue Jules Julien
31400 TOULOUSE
Du lundi au samedi
Tél : 05 61 25 88 73
Fax : 05 61 32 62 02

MICROSYS COMPUTER

21, avenue aux Etats-Unis
31200 TOULOUSE
Du lundi au vendredi
Tél : 05 61 13 10 00
Fax : 05 61 13 04 30

TOP COMPUTER

Centre commercial Loclerc
31120 ROQUES/GARONNE
Du lundi au samedi
Tél : 05 61 72 45 44
Fax : 05 61 72 45 43

MICRO PLUS

22, Carrer Major
Edifici Calones
PAS DE LA CASE
PRINCIPAUTE D'ANDORRE
Toute la semaine
Tél : 00 376 800 305
Fax : 00 376 800 306

LITE COMPUTER

42, rue de l'Arseanal
68100 MULHOUSE
Du lundi au samedi
Tél : 03 89 66 38 38
Fax : 03 89 66 38 88

LITE COMPUTER

Place De Latrou de Tassigny
68000 COLMAR
Du lundi au samedi
Tél : 03 89 20 62 62
Fax : 03 89 20 62 63

LITE COMPUTER

21, rue de la Krutenau
67000 STRASBOURG
Du lundi au samedi
Tél : 03 88 36 26 00
Fax : 03 88 36 52 00

LITE COMPUTER

27, quai Felix Marchal
57000 METZ (Face Préfecture)
Du lundi au samedi
Tél : 03 87 75 21 31
Fax : 03 87 75 19 29

ON LINE COMPUTER

1, rue Guillemin
87000 LIMOGES
Du lundi au samedi
Tél : 05 55 33 32 31
Fax : 05 55 34 81 16

PC PRICE

4, rue des Charmettes
69100 VILLEURBANNE
Du lundi au samedi
Tél : 04 78 89 93 33
Fax : 04 78 89 88 33

PC PRICE

91, cours Bernat
38000 GRENOBLE
Du lundi au samedi
Tél : 04 76 96 41 41
Fax : 04 76 96 42 42

PIPELINE INFORMATION

61, rue Raymond Villot
81100 CASTRES
Du lundi au samedi
Tél : 05 63 62 00 65/66
Fax : 05 63 62 00 67

GIGA COMPUTER

67, avenue de Gramont
37000 TOURS
Du lundi au samedi
Tél : 02 47 75 05 76
Fax : 02 47 75 05 77

GIGA COMPUTER

23, boulevard Marechal Joffre
11100 NARBONNE
Du lundi au samedi
Tél : 04 68 41 04 20
Fax : 04 68 41 02 67

GIGA COMPUTER

20, avenue Général Guillaud
66000 PERPIGNAN
Du lundi au samedi
Tél : 04 68 68 19 11
Fax : 04 68 68 19 12

KER COMPUTER

1, boulevard Voltaire
35000 RENNES
Du lundi au samedi
Tél : 02 23 40 05 05
Fax : 02 23 40 05 04

PROCHAINEMENT
OUVERTURE
D'UN MAGASIN
GIGA
COMPUTER
A BEZIERS

PROCHAINEMENT
OUVERTURE
D'UN MAGASIN
PC TOP
A BAYONNE

Pour la région EST,
une Hot Line est à
votre service au

03 88 36 56 00

@

Hiroshi Group

sur le Net !!

<http://www.hiroshi-group.fr>

Vos idées, vos remarques :
nice-hi@hiroshi-group.fr

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Tél. 05 62 26 60 01

FRANCE 150 N° 1
SUD YAMEN N° 1

HIROSHI GROUP

46 / 53 AVENUE JULES JULIEN
31400 TOULOUSE

Contrat de vente de 15 jours
du 9h à 15h30



NUMERO REVENDEURS

Tél : 05 61 55 55 02 - Fax : 05 62 26 52 90

K-Bis exigé pour tous devis

Hiroshi Group

Les prix du direct

Au moment où vous lirez ces quelques lignes, vous devriez nager en pleine euphorie de la Coupe du monde... Pas de panique, je ne vais pas vous en repasser une couche... Mais je saute habilement sur l'occasion pour vous parler d'une compétition que, je le sais, risque de faire de l'ombre à cette glorieuse épreuve. Je vous en ai entendu parler des « 4 d'Or », notre coupe à nous.

Tout d'abord, je pousse un cri : STOOOOOOP ! ! ! Par pitié, le vote lecteur est clos. C'est avec humilité que je vous supplie de bien vouloir arrêter de nous envoyer vos bulletins. D'abord parce que l'on ne sait plus où les mettre. Ensuite, parce que notre légendaire nous fait une crise de tétanie en voyant arriver une lettre qui ne lui est pas directement destinée (c'est susceptible ces vieux machins...).

Pour les résultats des « 4 d'Or » soit vous êtes patients et vous attendez le mois prochain, soit vous nous envoyez un chèque (un montant de 50 000 boules à Gen4, Service Corruption, C. Lepodevin, Îles Carman).

Je sais, c'est un peu dur de notre part de faire de l'ombre comme ça à la Coupe du monde, mais on les avait pourtant prévus à l'avance. Ce n'est pas de notre faute s'ils n'ont pas voulu reporter.

Bon ! Accessoirement, on a quand même réussi à vous mettre un petit Best Of des meilleurs produits de l'E3 dans ce numéro, juste pour vous faire saliver en attendant le numéro d'août qui, lui, sera plus exhaustif.

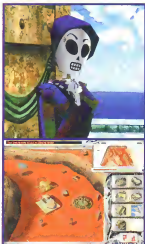
Pour les ramollis du bulletin, les distraits, les durs de la feuille, les handicaps de la lecture et les endormis de la copie qui n'auraient pas encore capté le message du mois dernier, je le répète encore une fois, nous passons à douze Gen4 par an, donc vous aurez droit à un numéro le mois prochain.

Je vous laisse, on a une conférence de rédaction devant la télé, et c'est à moi d'aller acheter les paquets de chips et les bières !

Olivier Canou

PLASTIQUES FONDUS

Après Toy Story et le jeu de stratégie de 3D0 Army Men, il semblerait que les petits soldats en plastique lancent une offensive massive. Il faut dire qu'avec la sortie du film d'animation Small Soldiers de la Dreamworks, il semblerait logique de voir apparaître plusieurs adaptations dont un titre pour les plus jeunes et un jeu d'action/stratégie (développé par Hasbro Interactive). Le nom de ce dernier est Squad Commander et reprend quelques scènes fortes du film au cours d'une vingtaine de missions.



Le cimetière des

Le principe de Abe's Exodius, la suite de l'Odyssée d'Abe, reste inchangé. L'équipe de développement, Oddworld Inhabitants, s'est contentée de proposer davantage de personnages, d'interactions entre ces derniers, de séquences cinématiques et bien sûr de niveaux. Abe est désormais capable de diriger plusieurs Mudokors, ces derniers réagissant de façon beaucoup plus réaliste et individuelle. Les dialogues mis à la disposition du joueur sont donc plus nombreux, de manière à ce qu'il puisse convaincre les Mudokors réticents (ces derniers peuvent tout à fait refuser de vous obéir). Comme dans Astérix et Obélix, une bagarre entre deux Mudokors dégénère très rapidement en empoignade généralisée et les crises de fou rire ne sont pas rares dans les rangs Mudokoriens.



(R)entrée en force

Outre Indiana Jones fort logiquement adapté dans un jeu d'action en 3D à la Tomb Raider, LucasArts présentent à l'E3 son prochain jeu d'aventure de la remède Grim Fandango. Le style graphique est incomparable, avec comme toujours dans les jeux d'aventures LucasArts un humour décapant et une interface des plus simples. En effet, lorsque Manny (le héros) passe à côté d'un endroit intéressant, sa tête tourne dans sa direction. Il suffit alors de cliquer pour agir (prendre un objet, utiliser quelque chose, etc.). Un jeu d'aventure qui sort de l'ordinaire donc. Quant à Force Commander, le C & C-like Star Wars, quelle ne fût pas notre déception de le voir uniquement en vidéo ! Bon, il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel dans l'univers de George Lucas, avec deux campagnes (une pour l'Empire, une pour la Rebellion) et plus d'une centaine d'unités (Stormtroopers, Y-Wings, AT-ST Walker, etc.).

Plus près de toi mon Pont

Microsoft et Atomic Games présentaient à l'E3 la troisième volet de Close Combat, qui s'annonce pour les amateurs de wargames tout simplement fantastique ! Cette fois, Close Combat 3 ne se limite plus à une bataille précise mais prendra comme thème le Front de l'Est de 1941 à 1945. Sur une trentaine de maps en moyenne quatre fois plus grandes que dans Close Combat 2, vous serez à la tête d'une mini-brigade chargée d'intervenir sur les points chauds du front, et composée d'un maximum de 16 unités, squads d'infanterie, canons ou tanks. Du côté russe et allemand vous aurez accès au fil du conflit à près de 300 unités différentes. Close Combat 3 gèrera beaucoup mieux le relief du terrain. La seule mauvaise nouvelle, c'est que le jeu n'est pas prévu avant mars 99.



• **System Shock 2**, la suite du premier véritable jeu d'aventure en 3D, sorti chez Origin il y a près de 4 ans, est en développement chez Looking Glass.

Electronic Arts en sera le nouveau distributeur.

• **La Milia 99** se déroulera du 8 au 12 février. On a rarement eu des dates si tôt pour un salon. Espérons seulement que ce salon français sera plus orienté jeu.

• **Activision**, qui vient juste d'ouvrir un bureau en France, a annoncé l'acquisition de la licence du jeu de rôle *Vampire* (éditeur White Wolf). Le premier jeu sera développé par la toute nouvelle équipe Nihilistic (formée par des anciens de LucasArts), avec *Vampire The Masquerade*, un jeu de rôle 3D prévu pour fin 99.

• Selon l'association américaine **IDSA**, ce sont un peu plus de 41 000 membres de l'industrie qui ont hanté comme nous les halls du salon de l'E3, 440 compagnies représentées, 1 600 titres présentés, dont au moins 600 jeux pour PC.

O.P.A. sanglante

Prax War (titre provisoire) est un nouveau jeu d'action en 3D temps réel et vue subjective. Développé par **Rebel Boat Rocker** et distribué par E.A., ce titre se distingue essentiellement par l'utilisation d'un nouveau moteur (nécessitant impérativement une carte 3D) aux caractéristiques attrayantes. Ce moteur utilisera un procédé permettant d'afficher davantage de détails lorsque le joueur se rapprochera d'un objet. Il permettra également de créer des niveaux d'une taille jusqu'à quarante fois supérieure à celle des quake-like actuels. Le joueur devra diriger l'équipe d'intervention *Eclipse* pour porter un coup fatal aux *Entreprises Prax*, un groupe corrompu aux méthodes commerciales plus que discutables. De nombreux moyens seront mis à disposition au cours des missions, comme des véhicules, des armes futuristes (le jeu se déroule en 2032) ainsi que diverses machines et éléments de décor interactifs.



Rage Software ne s'en cache pas : Expendable est au jeu d'action bonna, comme on n'en fait plus depuis des années.

Un titre dans la lignée de *Commando* (celui de Capcom, sorti en 1985) présenté comme une échappatoire aux C&C-filles. Expendable vous permet de diriger une espèce de Schwarzy accro à la gâchette dans un superbe environnement en 3D temps réel. Rage, déjà auteur du magnifique *Incoming*, nous offre des explosions aux couleurs vives et des textures d'une grande

crusimise ainsi sa maîtrise des moteurs 3D en nous offrant des explosions aux couleurs vives et des textures d'une grande finesse. Le jeu vous place en 2498 sur Genesis 1, une planète dont les 146 humains et les 383 androïdes ont été massacrés (ou concassés, au choix). Prévu pour début 99, Expendable utilise un système d'armes à la *Raiden*. Des bonus de différentes couleurs jonchent ainsi le terrain et vous permettent de modifier sans arrêt le type d'arme utilisé (lance-flammes, laser, etc.). L'astuce consistant à toujours prendre le même type de bonus afin de décupler la puissance de son arme.

Chair à canon



DES SEINS SUR CD

Milo Manara est un dessinateur bien connu des bédéphiles, plus particulièrement des bédéphiles un peu cochons. Sa série *Le Dédicé* a connu un franc succès, à tel point que **Microfollie** nous sort un CD-ROM dédié au maître de la fesse dessinée. Résultat, on se dit que la BD devrait rester sur papier. Les commentaires voix off sont épouvantables et sans vie, et les dessins trop peu nombreux quand on connaît la capacité d'une galette. Seuls les commentaires

écrits apportent un peu d'intérêt au tout. Pour fans seulement.

Les fourmis crohondent!

La trilogie des romans de Bernard Werber sur les fourmis est devenue un véritable phénomène culturel en France. Vous ne serez donc guère étonné d'apprendre qu'après deux ans de développement, le projet de *Microïds* fut l'une des attractions de l'E3. Le moteur 3D présenté semblait impressionnant, avec des insectes grouillant partout ainsi que la possibilité de faire des zooms avant et arrière. Dans la version finale, on pourra faire tourner l'angle de vue à volonté et ce seront plus de 400 fourmis et autres bestioles qui pourront participer à un même combat. **Empire of the Ants** sera à la fois un jeu d'aventure, de gestion mais aussi et surtout un jeu de stratégie en temps réel. La bataille des Coquelicots n'est pas finie !



LE JEU DE STRATÉGIE QUI A FAIT LES BEAUX JOURS
DES JEUX VIDÉOS EST ENFIN DE RETOUR!

"superbes textures et illumination"
JOYSTICK

"Un nombre de niveaux incalculable
annonçant une durée de vie hors norme"
PS JEUX

SENTINEL

returns

OFFRE EXCLUSIVE FNAC

POUR L'ACHAT DE JEU RECEVEZ LE CD
DES MUSIQUES DE JOHN CARPENTER

650 NIVEAUX CAPTIVANTS

LE 17 JUILLET SUR PCDD
ET PLAYSTATION



Nid de



Adapté d'un roman de Anne McCaffrey tiré de la série des **Dragons de Pern**, **Dragonflight: Chronicles of Pern** est un jeu de rôle développé par

Grolier

Interactive. Ce titre utilise un moteur 3D temps réel tirant parti des cartes accélératrices 3D et une représentation à la *Hexaplore* (avec la possibilité de zoomer et de faire tourner la caméra). L'auteur ayant activement participé au développement du jeu, il reprend fidèlement l'univers dépeint dans les romans et ses personnages auxquels on attribue dès la naissance un jeune dragon (doté de nombreux pouvoirs) qu'ils devront élever. Prévu pour fin 98, *Dragonflight* sortira plus vraisemblablement début 99.



LE ROI DES SINGES



Sorti depuis déjà quelques mois sur console, **Monkey Hero** est un jeu d'action/aventure en 3D développé par Blam !

et distribué par Take 2. Prévu pour la rentrée sur PC, *Monkey Hero* vous propose d'explorer 16 donjons et de déloger jusqu'à 45 ennemis différents et 14 Boss, tout en résolvant de petits puzzles. Le joueur aura également la possibilité de converser avec certains personnages. Graphiquement, le jeu s'inspire très clairement des mangas et de la « Jap'animation ». Le but du jeu consiste à mettre la main sur les huit chapitres manquants d'un livre magique.



Vas-y FASA !



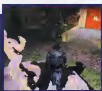
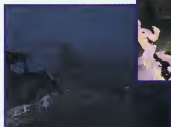
L'univers *BattleTech*, initié il y a 15 ans par la société FASA, est tombé depuis peu sous la coupe de **Microprose**. Nous aurons donc droit dès la rentrée à un premier titre développé par FASA Interactive : **MechCommander**. Il s'agit cette fois d'un jeu de stratégie/gestion en temps réel, sur une planète dominée par le clan Smoke Jaguar, votre rival, en avance technologiquement sur votre faction. Vous disposez de 12 Mechwarriors (les pilotes) possédant des compétences qui évolueront durant la campagne (30 missions), mais si l'un d'entre eux périt, il faudra finir le jeu sans lui. Pour les *BattleMechs* (les robots de combat), vous pourrez les réparer, les équiper et surtout en trouver de nouveaux et en construire d'autres, pour débiter chaque mission avec le meilleur équipement possible. Le mode Multijoueur permettra à six joueurs de diriger jusqu'à 24 Mechs en même temps. On notera également les graphismes superbes et le travail effectué sur les animations des robots ! Pour en savoir plus, visitez le www.mechcommander.com.

Man in black



Reprenant un peu l'idée de *Bureau 13*, *Men in Black* ou *X-Files*, **Nocturne de Terminal Reality** part du principe que les vampires, les fantômes et les loups-garoux existent bel et bien, mais essaient de rester dans l'ombre. À la fois enquêteur occulte et exterminateur, le personnage incarné semble fin prêt pour quelques aventures mouvementées. Le moteur 3D employé tire parti du mode 32 bits, offrant lumières volumétriques, transparences, brouillard, etc. Les personnages utilisent, quant à eux, un système de squelette (désormais classique) pour l'animation. Pas de doute,

l'ambiance glauque et angoissante des lieux habituellement prisés par ces créatures démoniaques sera au rendez-vous, avec des recoins sombres, des ombres, de la brume...



Je prends la parole :
"Vous avez reçu 8 messages,
5 fax et 3 E-mails..."

OLITEC

PC



Le 1^{er} modem pour surfer sur Internet en V90 et K56flex

NOUVEAU
à partir de
1069,65^{F HT}
1290^{F TTC}

NOUVEAU
Self Memory 56000
V90 & K56Flex

Nouvelles fonctions

● Annonce vocale du nombre de messages, fax et E-mails* reçus

● Impression automatique des E-mails et des fax

● Identification du numéro de l'appelant** "Caller ID"

● Passage à l'an 2000***

* Chez World-His, fonctionne également avec un abonnement Internet. Chez tous les autres fournisseurs, un abonnement complémentaire est nécessaire.

** Sous réserve d'abonnement au service "Présentation du numéro de l'appelant".

*** Nous réservons que votre ordinateur gère le passage à l'an 2000 sauf accès Internet.

**** Prix du Self Memory V90 C-cord. Pouvoir passer Self Memory V90 Phone, prix HT 1152,37 F, prix TTC 1390 F

Attention, chutes de prix sur toute la gamme Olitec 56000



V90
UPGRADE/FILE

903,81^{F HT}
1069,65^{F HT}

PRIX TTC : 1090^{F TTC} 1290^{F TTC}

E-mail Self Memory 56000

Phone Self Memory 56000

986,73^{F HT} **1152,37^{F HT}**

PRIX TTC : 1190^{F TTC}
1390^{F TTC}

Speed Voice 56000

737,97^{F HT} **820,89^{F HT}**

PRIX TTC : 890^{F TTC}
990^{F TTC}

Self Memory 33600

655,05^{F HT} **737,97^{F HT}**

PRIX TTC : 790^{F TTC}
890^{F TTC}



OLITEC • 1^{er} fabricant français de fax modem répondants
et de logiciels de communication

OLITEC • BP 592 • 51009 Nancy Cedex • Tél. 03 83 30 90 00
• Fax 03 83 32 38 45 • Service WEB : <http://www.olitec.com>



Il faut dire que l'on pouvait difficilement échapper à Half Life, le jeu étant présent sur le stand Cendant bien sûr, mais aussi sur le stand Microsoft (pour vanter les mérites de Direct3D) et sur le stand Intel (pour montrer les capacités des Pentium II 400 MHz)... Si les décors semblaient plutôt classiques dans un salon fortement dominé par les jeux en 3D, les créatures, elles, sortaient vraiment de l'ordinaire, tant par leur aspect, que par leur comportement. En sus des monstruosités issues d'un monde parallèle, le joueur croquera tout au long de son exploration, des savants pourchassés mais aussi des soldats, venus faire le ménage dans cette base infestée par de redoutables bizarreries de la nature. Bon d'accord, le moteur de Quake II a été sérieusement remanié, tournant en 16 bits, avec tous les effets de transparence et de colored lightning nécessaires. Les écrans sont superbes avec carte 3D, bien que le produit ait été développé « sans » à l'origine (laissant augurer d'un beau jeu dès le Pentium 200). Pour les possesseurs



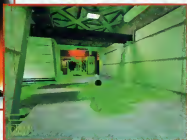
de cartes 3Dfx Voodoo 2, le jeu exploitera là aussi les nouvelles capacités graphiques. En outre, l'interaction avec les éléments du décor sera pour une fois au rendez-vous. En tirant sur une vitre, une caisse, un ordinateur, etc., vous pourrez aussi bien les endommager que complètement les détruire, avec des impacts de tirs sur les murs, ou même des traces de sang qui pourront d'ailleurs vous indiquer la présence d'un ennemi... Vous pouvez même déplacer certains objets, pour atteindre une bouche de ventilation, bloquer un passage, etc. L'équipe a surtout développé un système de "squelette" pour les créatures, qui permet une animation fluide, tout en gardant un grand nombre de polygones et une bonne variété de formes de ces dernières : humains, à tentacules, monstres à la bouche démesurée, créatures aquatiques... Les mouvements sont eux aussi très



Malgré ses nombreux retards, le jeu d'action en 3D, développé par l'équipe de Valve pour le compte de Sierra, nous a encore fait pêter une durite sur le salon. Et pourtant, la concurrence était plutôt sérieuse, mais il nous a suffi de quelques minutes pour rebondir une nouvelle fois amoureux de Half Life.

Aux frontières de l'irréel

Half Life



variés, et ne soyez pas surpris de voir un savant se mettre à s'enfuir en agitant les bras dans tous les sens, avec des visages et des attitudes qui changent.

Un monde fou !

Le fait de pouvoir aisément distinguer le visage des savants et des soldats, avec la plupart du temps un faciès déformé par la terreur et les hurlements, est une aubaine, car en voyant tout le monde paniquer autour de soi, on a du mal à garder son calme. En outre, à chaque coin de couloir, vous tomberez sur des scènes ultra-réalistes qui viendront un peu pimenter votre progression. Ici, vous arrivez dans une salle, pour voir un savant s'échapper par une bouche d'aération... Après quelques secondes, vous entendez un hurlement, des bruits indescriptibles, pour finalement voir ce qui reste du malheureux

retraché par la bouche de ventilation. Ici, en montant un escalier, vous croisez un autre savant faisant un massage cardiaque à un soldat. Si vous arrivez à les protéger suffisamment longtemps, vous verrez ce dernier se relever. Si vous protégez les savants menacés et certains soldats, ils pourront alors devenir des alliés pour les quelques salles suivantes ou ouvrir pour vous une porte, déclencher un mécanisme... Ici encore, à peine entré, vous voyez un soldat se faire enlever par une créature innommable... Là, un savant semble s'exciter sur un distributeur de boissons... Bref, d'incessantes petites scènes s'insèrent en permanence dans l'action et on a vraiment l'impression d'évoluer dans un monde vivant, grouillant de personnages et de créatures courant



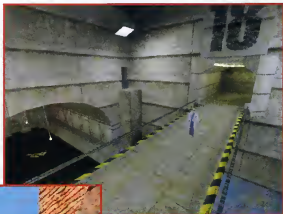


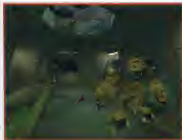
revers... Après avoir réussi à surprendre un ennemi par derrière lors d'une partie et l'avoir égratigné, ce dernier commence à prendre la poudre d'escampette dans un couloir. Habitué à ce genre de réflexe, je me précipite derrière lui, espérant bien l'achever, pour buter sur un objet abandonné par le fuyard à un virage... tiens on dirait... BOUM ! Et oui, c'était un piège. Là encore, acculé dans une salle sous le tir croisé de plusieurs soldats, je me suis planqué derrière des caisses, espérant bien profiter de cet abri improvisé pour reprendre l'avantage, quand soudain, une ombre passe au-dessus de moi, et un petit objet rond rebondit contre le mur jusqu'à mes pieds... Oh, la belle grenade... KABOUM ! Pour ne pas rester sur ces échecs, je recommence. Cette fois-ci, prudence, je ruse à mort, j'élimine quelques abominations... Ah ! En voilà une qui vient de m'apercevoir. Vieux habitué des Quake II, Jedi Knight, et autres, je recule, me planque derrière un tournant et attends de pied ferme ma cible. 10 secondes... rien. 30 secondes... toujours rien. Fort

▶ dans tous les sens. Et contrairement aux autres jeux, vous risquez d'endosser ici plus souvent le rôle de la proie que celle du prédateur !

Q.I. d'exception

Le point qui nous a le plus scotché fut cependant l'intelligence des ennemis. Jusqu'ici, dans les jeux à la Quake, les réactions de ces derniers étaient plutôt prévisibles. S'accroupir derrière un obstacle, essayer de vous contourner et, au mieux, s'enfuir lorsqu'ils étaient trop touchés, tout cela constituait le summum de l'intelligence. Nul quoi ! Seules les parties contre d'autres adversaires humains permettaient de vraiment aiguiser réflexion, stratégie et dextérité. Ici, nous avons vu des choses complètement inédites dans le domaine et c'est le programme qui gérait tout cela. Ainsi, il n'est pas rare que les ennemis se regroupent, s'appellent pour obtenir des renforts, se couvrent mutuellement pour vous prendre à





de mes malheureuses expériences précédentes, je subodore un piège et je décide donc de rebrousser chemin dare-dare, pour trouver une autre issue. Moi, le tueur au RPG, le Maître Jedi incontesté, le Manne qui massacrait de l'alien à la tonne dans Quake II... aurais-je trouvé mon maître ?

Soul ou contre tous

Les développeurs semblent donc avoir fait un énorme travail pour enfin satisfaire les besoins des joueurs solitaires, avec un scénario qui semble en plus tenir la route, aidé il est vrai par une réalisation sublime. Il est seulement à souhaiter que de nouveaux retards ne viennent pas saper notre attente et que le jeu en réseau soit aussi original que ce qui est annoncé. Vous pourrez, par exemple, intégrer

une partie Multijoueur déjà en cours, à n'importe quel moment. Pas besoin de configurer une adresse IP, de chercher un serveur ou d'autres paramètres problématiques pour les débutants. De même, vous pourrez en quelques secondes localiser sur le Net vos « amis » pour discuter ou rejoindre une de leurs parties. Vous pourrez même utiliser l'une de vos photos scannées pour personnaliser le visage de votre personnage dans le jeu, ou encore appliquer le sigle de votre clan sur les vêtements de votre héros. Pour les lags sur Internet, là encore l'équipe nous promet des miracles. En outre, avec son service gratuit (Won.Net), Cendant proposera tous les niveaux, patches et extensions les plus courants immédiatement téléchargeables lorsque vous vous connecterez. Avec des jeux à 32 au maximum (via Internet ou en réseau), on en attend donc beaucoup. Alors avant de blanchir devant votre écran, passez un bon été au soleil ! ■

Didier Latil



• Erratum

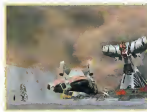
Continuement à ce que nous précisions dans l'article du mois dernier, **The X-Files** a été développé par la Fox Interactive et non Electronic Arts.

• L'alliance entre **Electronic Arts** et **SquareSoft** a fait beaucoup de bruit sur le salon. Il faut dire qu'après son final **Fantasy VII** qui vient de sortir sur PC, on attend de pied ferme **Final Fantasy VIII** et **Parasite Eve**.

• Même si **Cavedog** restait très discret sur le salon de l'E3, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous donner des nouvelles de Ron Gilbert (auteur de **Maniac Mansion**, **Monkey Island 1 & 2**, co-designer de **Total Annihilation**) et de son projet **Good & Evil**. Mélange d'aventure, de stratégie, de jeu de rôle, ce jeu vous permettra d'assembler des groupes de 20, voire 30 personnages, qui se laisse augurer des parties en Multijoueur plus qu'acharnées. L'interface 3D semble également des plus originales et magnifiques. ●

Pas de grosse

Vous vous souvenez de **Uprising** ? Non ? Meuh si ! Avec son concept « action/stratégie en vue subjective et en 3D temps réel », il inaugurait un genre nouveau, consacré depuis par l'exceptionnel **Battlezone**. Ben, nous avons vu la suite à l'E3, habilement intitulée **Uprising 2**, et... euh... voilà, nous avons vu la suite... Rien de neuf en perspective. Certes, les unités, bâtiments et décors naturels ont été entièrement retravaillés (formes et textures), d'où une esthétique accrue, mais pour le reste, si on excepte quelques retouches au niveau de l'interface et une poignée de nouvelles unités, on a affaire au même jeu. Un bon jeu, certes, mais un jeu très baum-baum aussi. Sortie prévue en décembre. ■



FOOT SANS DÉCODEUR

Canal + Multimédia nous prépare un jeu de gestion footballistique pour les prochains mois.

Au menu, en clair et sans décodeur, 500 équipes européennes, 15 000 joueurs et des tas d'options comme choisir un boulot de financier (pas les gâteaux aux amandes mais les mecs plein de têtes, d'entraîneur, de chasseur de têtes, de soigneur ou de manager. Ça a l'air plutôt complet, mais au vu des premiers screenshots, on se demande si Canal + Soccer Manager tiendra la distance face à des produits comme **Football Manager 98**. ■

Une superNova de sims !

Sans trop de surprise, **Novalogie** a dévoué à l'occasion de l'E3 quatre nouveaux simulateurs. On devrait déjà voir arriver pour septembre **Comanche 3 Gold**, comprenant des graphismes affinés, quoique toujours sans accélération 3D, de nouvelles campagnes, et la possibilité de choisir soi-même son armement au début d'une mission. **Delta Force** sera un autre jeu utilisant la technologie **VoteSpace** propre à **Novalogie**. Vous y prendrez le commandement des forces spéciales de l'armée américaine, au cours de 40 missions en mode Solo ou Coopératif. Parallèlement, **Novalogie** va aussi peupler les cieux vauvau de nos PC avec **F-16 Viper** et **M&G 29 Fulcrum**, deux produits bien distincts mais basés sur le même moteur graphique, optimisé pour les cartes 3DX (alléluia !) et des modèles de vol avancés. L'aspect Multijoueur de ces quatre produits sera géré via le serveur maison, **Novaworld**. En particulier, les possesseurs de **F-16** et **M&G 29** pourront s'affronter dans des arènes acceptant près d'une centaine de joueurs. ■

RAB DE ZERGS

Vous avez fini **StarCraft** et les premiers symptômes de manque se font sentir ? Nuits agitées à courir sur place poursuivies par une meute de Zergs déchainés,



peur irraisonnée des machines, etc. Le remède arrive bientôt : **Brood Wars**, l'extension officielle de **StarCraft**. Celle-ci comprend 24 nouveaux scénarios partagés entre trois campagnes, 100 nouvelles cartes Multijoueur, de nouveaux environnements (déserts, étendues gelées, etc.) et de nouvelles unités (médecins, Walkyries, corsaires, etc.). Jeu prévu pour cette fin d'année, **Brood Wars** nécessitera la version originale de **StarCraft**. ■



regorgent d'informations sur la série culte de chez **Soleil**. Outre les interviews de **Targuin** (dessinateur génial) et de **Arleston** (scénariste inspiré), ainsi que des planches du prochain volume de la série, de nombreux dessins inédits sont à votre disposition.



de Troy

Maxime Veron est un ch'tif gars rigolo en école d'ingénieur à Grenoble et passionné de Mac. Mis à part ces tarés irréversibles, il tient à jour un site tout à fait remarquable, dédié à **Lanfeust de Troy**. Car le bougre est aussi un fervent amateur de BD. On ne va pas l'en blâmer tant ses quelques pages



Vous aurez même droit aux toutes dernières infos... Car, quand le bougre ne court pas après ses études, il balance sur le Net les résultats de ses enquêtes menées auprès de **Targuin** en personne ou auprès de **Odile**, ravissante attachée de presse de chez **Soleil**. Bref, www.cybercom.fri-veron/index2.html est un passage obligé pour tout fan de **Lanfeust de Troy** désireux de briller en société bidéophile... ■

La mort vous va si bien



Voilà un développeur qui prend les devants ! Avant de commencer le jeu, vous êtes mort ! **Revenant** proposerait-il la durée de vie la plus courte de l'histoire du jeu vidéo ? Non, car en fait, vous revenez d'outre-tombe pour sauver la fille du souverain de Abkullon, aidé par trois autres personnages. Mêlant action et JDR, **Revenant** de **Cinematrix** (distribué par Eidos) reprend la vue à la **Diablo** pour de nombreux combats. Ces derniers nécessitent aussi bien des statistiques propres aux jeux de rôle que mouvements dignes d'un jeu d'arcade. Les animations ont été motion capturées



et l'aventure se déroule dans des décors 16 bits magnifiques. Dernier point positif, le design du produit est l'œuvre de Dan Beauvais, célèbre dessinateur canadien ayant fait les couvertures de nombreux romans de SF et d'heroic-fantasy ! ■

Maîtres des donjons



Nous étions plus qu'impatients de voir à quoi ressemblerait **Dungeon Keeper 2**, histoire de voir si le **Bulfrog** d'après Peter Molyneux tenait encore la route. Quelques secondes nous ont suffi pour nous rassurer. Le principe de jeu reste globalement le même, ce qui est le premier bon point, puisque l'idée à la base de **Dungeon Keeper** était des plus originales. Ensuite, l'équipe a ajouté de nouvelles salles, créatures, sorts, pièges... et encore plus d'humour ! La différence principale entre la mouture originale du jeu et sa suite se situe au niveau de la réalisation. **DK2** a en effet été développé de manière à tirer parti de la puissance des nouveaux PC et des cartes 3D. Le jeu est en effet désormais entièrement en 3D. Cela signifie que vous pouvez paramétrer

la vue selon l'angle et l'échelle que vous voudrez. Les graphismes sont somptueux, avec toujours des séquences cinématiques hilarantes, et surtout de magnifiques effets de lumière. Quant à la vue 3D - à la Quake, elle proposera un moteur entièrement en polygones (y compris les personnages). ■



Cet été, gardez une place
à côté de votre huile solaire,
GÉNÉRATION 4
vous en fera voir
de toutes les couleurs !

TROP BEAU, LA VÉRITÉ !



Le jeu de stratégie/action en 3D temps réel à la Uprising ou Battlezone est l'un des genres les plus prisés du moment.

Rage Software (Incoming) prépare ainsi Hostile Waters. Au programme, encore plus d'effets visuels, une histoire et un style graphique conçus par un dessinateur de comics et surtout de la stratégie. Le joueur peut ainsi diriger diverses unités à travers une vingtaine de niveaux explosifs. Assurément l'un des plus beaux jeux du salon qui prouve définitivement que le PC doté d'une carte 3D pulvérise n'importe quelle console du moment ! ■

De la vie à la mort

Côté scénario, la tendance de l'E3 était clairement aux héros déjà morts (du temps gagné) combattant des hordes de congénères morts vivants pour sauver le monde... des vivants !

Mélange de Resident Evil et de Tomb Raider, Shadow Man, présenté sur le stand Acclaim, est basé sur une BD plutôt violente. Vous êtes le serviteur mort vivant d'une préresse vaudou, envoyé dans l'Asile, l'endroit où tous

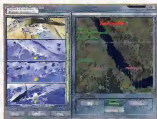
les ténors en série sont bannis après leur décès. Autant vous dire que l'ambiance n'est pas à la surprise-partie et qu'il va falloir user du pistolet, de l'arme blanche et de tout ce qui vous tombe sous la main pour vous en sortir.

On retrouve un peu l'ambiance de films comme Hellraiser ou Seven. Shadow Man démontre que de nombreux jeux vidéo sont désormais destinés à un public adulte. ■



X-COM squad leader

Microprose semble tenir le bon filon avec sa licence X-Com. Outre les habituels jeux de stratégie, l'éditeur a annoncé lors de l'E3 X-Com Interceptor (testé ce mois-ci), une simulation de combats spatiaux, ainsi que X-Com Alliance, un jeu d'action/stratégie en 3D prévu pour la fin de l'année. Ce dernier utilisera le moteur 3D de Unreal, encore amélioré par l'équipe anglaise de Sodbury pour Windows 95/98. L'histoire vous propulse à 60 années-lumière de la Terre, en plein conflit entre deux races : vos anciens ennemis du premier X-Com UFO (auxquels vous devrez vous allier) et une mystérieuse civilisation, les Asciédiens. Pour retourner chez vous, vous devrez traverser (vivant) 15 missions se déroulant cette fois-ci en temps réel. Plus qu'un jeu d'action, le produit vous permettra de diriger une escouade de soldats (et même quelques aliens), pour élaborer des tactiques de progression rappelant le Space Hulk de E.A. Vous pourrez en effet suivre en simultané (à l'aide de plusieurs caméras) ce que verra chacun de vos hommes. ■

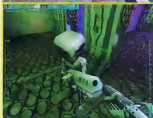


Totale simulation

Depuis la sortie de F-22 ADF DID n'est pas resté oisif, et présentait à l'E3 l'add-on tant attendu : Total Air War. Seul qu'entretemps l'add-on en question se sera transformé en produit complet, sans doute le résultat d'un méchant coup de baguette magique de la fée marketing.

Bref espérons que Decan aura pitié de nos porte-monnaie car le jeu ne devrait pas décevoir. Le système de campagne dynamique paraît aussi riche que simple à utiliser. Dans une

campagne, vous pourrez gérer les forces aériennes alliées de quelques clics de souris, et créer le plus naturellement du monde des plans de vol détaillés pour vos groupes d'attaque. Bref Total Air War s'annonce toujours comme le plus gros concurrent de Falcon 4 pour cette fin d'année. ■



Tomb Raider XXIV en 2024!*

* «What a coincidence!»



Comme tous les ans désormais, le stand **Eidos** était incontournable, avec beaucoup de produits, des manias à moitié nues partout et la superstar Lara Croft qui dévoilait à la fois ses charmes (encore un nouveau modèle en chair et en os) et le troisième volet de ses aventures. Comme dans *Tomb Raider 2*, vous dirigerez une Lara globe-trotter, visitant les îles du Pacifique, le désert du Nevada, l'Inde, etc. Le moteur 3D s'est amélioré, la garde-robe de la miss s'est étoffée, elle utilisera plein de nouveaux véhicules, de nouvelles armes, possèdera de nouveaux mouvements... L'aventure est annoncée comme plus «profonde». Toujours aussi variés, les ennemis devraient posséder une intelligence artificielle plus développée. Comme quoi, on ne change pas une équipe qui gagne... et il est déjà question d'un *Tomb Raider 4* pour 1999 ! ■

Max la menace



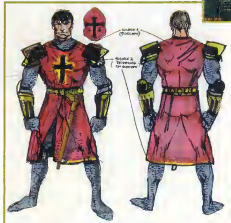
Parmi les jeux 3D exploitant la vue objective à la *Tomb Raider*, **Max Payne**, en développement chez **Remedy Entertainment** (G.O.D.), nous a tous surpris par son atmosphère sinistre et la sombre crédibilité de son charismatique personnage principal, New York dans un futur proche, des allées sombres et lugubres, un flic innocent accusé à tort, un vieux gardessus, des cadavres comme s'il en pleuvait... Beef, en dirait du John Woo ou du Ridley Scott (*Black Rain*, *Blade Runner*). L'équipe a fait un énorme travail sur le style graphique et l'ambiance du jeu. Max Payne offre ainsi des effets de fumée et de particules très impressionnants. La date de sortie est hélas fixée en 1999, «quand le jeu sera fini», disent les concepteurs. Dernier «plus» du produit : un éditeur de niveaux intégré très convivial (WYSIWYG) et optimisé pour utiliser les cartes 3D. Sans avoir la puissance de celui de Unreal, il semble plus accessible ! Vous en voulez encore plus ? www.maxpayne.com ! ■



Cet été,
GÉNÉRATION 4
sort aussi en août !

EN KIOSQUE À PARTIR DU 30 JUILLET !

Ceux qui ont aimé Diablo et qui, depuis, rêvent d'un jeu de rôle plus grand et plus complet sont à l'affût de Baldur's Gate depuis son annonce. Il faut bien avouer que les promesses des développeurs sont alléchantes : des graphismes en 16 millions de couleurs, plus de 10 000 écrans SVGA, un monde vaste, jusqu'à six personnages (en Solo



comme en Multijoueur), une gestion du temps et des éclairages, une grande aventure en plusieurs chapitres, une liberté d'action conséquente, le tout chapeauté par les règles éprouvées de Donjons & Dragons. On peut rêver pire ! C'est donc avec appréhension et impatience que nous nous sommes jetés sur la version alpha reçue à la rédaction. Impression générale : le test final occupera probablement de nombreuses pages ! Eh oui, Baldur's Gate semble bien tenir toutes ses

Après deux années d'attente, l'apparition de Baldur's Gate sur nos écrans est proche : gigantesque, dantesque, sensationnelle, ce jeu de rôle et d'action semble n'avoir que des qualités. Fera-t-il trembler le milieu ludique ?



promesses (et je ne dis pas ça uniquement pour faire baver tout le monde !) et il y aura énormément de choses à dire sur son compte.

Actuellement, la réalisation d'un jeu de rôle demande un investissement financier et humain bien plus important qu'un shoot ou qu'un jeu de plates-formes. Baldur's Gate a ainsi exigé beaucoup de préparation : régler l'intelligence artificielle, le système de jeu, la résolution des combats et la création de personnages représente une somme de travail difficile à imaginer, sans parler des innombrables décors à dessiner.



Cependant, l'effort de création n'est pas si terrible puisque l'ancêtre du jeu de rôle sur table, Donjons & Dragons, a été mis à contribution : Baldur's Gate utilise effectivement la quasi-totalité de ses règles (avancées) et exploite ainsi l'un de ses nombreux contextes : les royaumes oubliés. L'adaptation semble s'être déroulée en douceur : si de nom-

Rôlez jeunesse !

Baldur's Gate

breuses options n'étaient pas encore actives, la création de personnage fonctionnait à merveille et l'on peut à présent dire qu'elle ne déçoit pas : elle est aussi complète que rapide. Race, alignement, habillement, sexe, sorts, équipement, caractéristiques se définissent de manière claire et précise. De multiples combinaisons sont donc possibles, ce qui rendra les personnages très distincts : qu'y a-t-il par exemple de commun entre un gnome voleur (et nécromancien) et une jeune barde pure et redoutable tireuse à l'arc ? Mais c'est sans doute la richesse et le scénario de Baldur's Gate qui réjouiront tous les joueurs déçus par la simplicité d'un Diablo. En plus d'un monde très vaste, on rencontrera une soixantaine de créatures, on pourra apprendre plus d'une centaine de sorts de plusieurs natures (illusions, invocations, etc.), on vivra une longue quête pleine de rebondissements et l'on rencontrera de nombreux inconnus ayant tous une histoire personnelle. Les combats, quant à eux, ont été pensés pour satisfaire tout le monde : ils pourront être résolus en temps



réel ou au tour par tour, avec possibilité de basculer d'un mode à l'autre à volonté. Cela permettra notamment de réellement exploiter l'initiative et la dextérité de certains personnages, capables par exemple d'agir avant tout le monde. Ainsi, rôlistes comme marionnettes du clic-souris seront comblés.

Multijoueur original

Pendant les premières phases de développement, le mode Multijoueur était incertain. Il a heureusement été décidé de le gérer, ce qui ne fait pas pour autant de Baldur's Gate un Ultima Online. Comme dans Diablo, on jouera à des parties ponctuelles afin de mener la quête ensemble. En Solo, les autres personnages du groupe seront gérés par l'ordinateur, de manière étonnante paraît-il : certains alignements étant carrément opposés, il faut s'attendre à être surpris par les réactions de ses coéquipiers ! Il appartiendra au joueur de sélectionner les meilleurs aventuriers afin de former une troupe homogène et solidaire.

Avec un tel potentiel, on est en droit d'attendre un très bon jeu de rôle. Le seul gros problème est sa date de sortie prévue... pour septembre prochain ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



Votre pire ennemi:

02:57

le chrono

Chaque seconde compte.

Chaque virage, chaque dérapage, chaque frein
à main peut vous faire gagner un temps précieux.

Boue, neige, pluie, sable, casse,
autant d'obstacles à vos temps scratch.

Votre voiture, votre copilote et vous
...pour 52 étapes virulentes à travers 8 pays.

Contre tous les autres.

Contre le chrono.

- Pour la première fois, les voitures se salissent progressivement
 - Gestion apparente des impacts sur chaque véhicule
 - Etapes "Super-Spéciales" pour des face-à-face acharnés
 - Ecole de pilotage de Colin McRae
- Graphismes, jouabilité et maniabilité inégalés jusqu'ici. C'est une pure Simulation

PAR LES CREATEURS DE TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

JOYPAD

"Simulation très
ambitieuse"

PLAYSTATION MAGAZINE

"La référence sur PlayStation"

CD CONSOLES

"Conduite très réaliste,
circuits de qualité"



Licence exclusive du
champion du monde de rally
COLIN McRAE



C'est vraiment un volant que vous voulez?

COLIN McRAE

RALLY

www.colinmcrac.com



Codemasters



La version PlayStation est
ciblée à son lancement

WORLD RALLY

© 1999 The Colin McRae Rally Ltd. All Rights Reserved. "Colin McRae Rally" is a registered trademark of Codemasters Limited. "Colin McRae Rally" is a registered trademark of Codemasters Limited. All other trademarks are the property of their respective owners.



65 000 couleurs au-dessus de véritables chaînes montagneuses. Les grandes capitales (Berlin, Londres, Paris) ont été reconstituées à partir de photos d'époque, le style des maisons respecté, les monuments modélisés avec minutie (il est même possible d'apercevoir un gardien juché en haut de la tour Eiffel !). Contrairement à la plupart des simulations de vol, les villes ne sont pas représentées par des textures en trompe-l'œil, mais par de vrais objets 3D. L'arc de Triomphe se dresse ainsi fièrement sur ses 103 polygones. Véhicules et éléments de décor ont également été modélisés : tank (37 polygones), voiture civile (50), vache (16), oiseau (2) ; les objets les plus détaillés étant bien évidemment les avions (400 polygones).

Un PII sinon rien

L'affichage d'une telle quantité de polygones nécessite évidemment une configuration « bodybûlée ». La configuration minimale est ainsi un P166 MMX, 32 Mo de RAM, équipé d'une carte 3D (3Dfx conseillée). Et au mieux, un PII 300 avec carte AGP et 64 Mo de RAM ! Pour gagner quelques images par



Développé par le studio Psygnosis situé à Stroud (en Angleterre), Nations nous a été dévoilé lors d'un voyage de presse organisé mi-mai. Ce titre grille ainsi Wings of Destiny (présenté dans le n°105) pour devenir la première simulation de vol Psygnosis.



De gauche à droite : Théo Pantazi (concept original), Simon Parish (chef artiste), Henrik Stein (chef programmeur), Terry Bakker (coproducteur) et Jim McPhail (chef designer).

Les ailes du hibou

Nations Fighter Command

seconde sur les petits Pli (I), les auteurs ont prévu trois niveaux de détails et modélisé en conséquence tous les objets 3D. Un croiseur tombera ainsi de 99 à 69 polygones en bas niveau de détails. Toujours par souci de fluidité, les avions sont représentés par des logos lorsqu'ils sont trop loin. Les dogfights pouvant apparemment réunir jusqu'à 80 avions (I), cette décision permet à la fois une meilleure visibilité et une meilleure animation. Simulation de vol oblique, les graphistes ont énormément travaillé sur le cockpit, les effets météo et le ciel. Il est ainsi possible de disperser des vols d'oiseaux ou encore de disparaître dans un banc de nuages. Le brouillard est géré, tout comme la neige, la pluie et l'orage. Jim McPhail et Henrik Steen, respectivement chef artiste et chef programmeur sur Nations, sont d'ailleurs très fiers de leurs éclairs, aussi spectaculaires et réalistes que les explosions. Les douze avions pouvant être pilotés (Nations comprend une quarantaine d'appareils) possèdent leur propre cockpit. Contrairement aux impacts, les effets de lumière sont gérés à l'intérieur de l'habitacle. On notera aussi le réalisme hypnotique du mouvement des pales (les puristes parleront d'effet de torque) lorsque l'appareil tourne ou plonge.

L'Allemagne, la Grande-Bretagne et les États-Unis constituent les trois camps proposés. Chaque camp comprend une quinzaine de missions « historiquement correctes ». Une banque de données historiques vient d'ailleurs se greffer aux trois modes de jeu : Campagne (solo), Action (joueur pressé) et Multijoueur. Ce dernier mode permettra à 64 pilotes de



s'affronter via le Net (Psygnosis nous promet un serveur dédié). Avec Nations, les concepteurs ont tenu à mettre le dogfight à l'honneur. L'objectif consistant bien entendu à toucher le plus large panel de joueurs, c'est-à-dire les puristes de la simulation et les fans d'arcade. Pour les premiers, le studio de Stroud a doté chaque avion de son propre modèle de vol. Les dommages causés à l'appareil influenceront de manière dramatique (*mayday / mayday* !) et réaliste sur son contrôle. L'intelligence artificielle a été basée sur des tactiques réelles (formations, etc.) et ne triche pas. Voilà pour les puristes.

Duels au soleil

Les joueurs occasionnels et les « shooteux » disposent, quant à eux, d'un mode « juste pour le fun » non réaliste, s'inspirant du jeu on-line Warbirds. Toujours par souci de simplicité, Nations néglige l'aspect stratégique des plus récents simulateurs de vol (Red Baron II, par exemple) pour se concentrer sur les dogfights. Quelques détails pour finir : un éditeur de missions sera téléchargeable sur le Net peu après la sortie du jeu ; la cinématique d'intro en noir et blanc durera 25 minutes ; les voix seront en anglais mais aussi en français et en allemand (sous-titrées) ; et il sera possible de sauvegarder le replay d'une mission complète (une sauvegarde ne dépassant pas les 80 ko !). ■

Thierry Falcoz





Développé en interne par Psygnosis France, O.D.T. est le fruit de l'équipe responsable de Adidas Power Soccer PlayStation (et non PC !). Un jeu d'action en 3D temps réel, inspiré par Chaos Engine et Jules Verne.



L'origine du nom O.D.T. est sujet à controverse. Certains prétendent que les initiales signifient « Oeuf Dur Tarantula », d'autres, plus sérieux, avancent l'hypothèse anglo-saxonne ; O.D.T. se prononçant en anglais « Oddity », qui signifie « bizarrerie ». Mais à vrai dire, seul le titre du jeu pose problème, pour le reste tout est clair, O.D.T. est un jeu d'action en 3D temps réel intégrant quelques éléments de jeu de rôle. Le joueur a ainsi le choix entre quatre personnages (plus deux cachés, ces derniers permettant de découvrir de nouvelles sections du jeu et de nouveaux sorts). Chacun d'eux peut se spécialiser dans l'un des quatre éléments proposés (light, fire, ionic, fusion) et acquérir des points d'expérience en cours de partie, qu'il peut « réinjecter en live » dans l'une de ses compétences. L'inspiration de O.D.T. est double : Jules Verne pour l'ambiance futuriste, Chaos Engine pour le gameplay et le principe de jeu (action/rôle). Après avoir longuement attendu un Chaos Engine 3D, les auteurs l'ont finalement fait ! Adidas Power Soccer était, d'après eux, l'un des premiers jeux motion capturés jouables. Ils ont essayé de parvenir au même résultat avec O.D.T. Leur expérience sur A.P.S. leur ayant appris qu'un footballeur est incapable de jouer et qu'un acteur en fait systématiquement des tonnes, ils ont privilégié une solution intermédiaire en faisant appel à un gymnaste et à un acteur/cascadeur pour O.D.T. Utilisée à la fois pour les personnages principaux et les monstres, la motion capture permet de mettre au point plus de 150 animations différentes. L'option Multijoueur, un temps envisagée, risque d'être abandonnée au profit d'une meilleure optimisation du moteur 3D. Programmée par un ancien demomaker, la version soft de O.D.T. devrait proposer 30 images par seconde sur un P166 en 320 x 240. Enfin, un dernier détail : les 400 facettes des personnages (principaux) de la version PlayStation devraient être doublées sur PC ! ■

Thierry Falcoz

C.Q.F.D.



O.D.T.

MULTIMEDIA

**BENEFICIAIRE
DE 3 ANS
DE GARANTIE
DONT 1 AN
A DOMICILE**



VOTRE SCANNER A MAIN COULEUR OFFERT!



+490F



Caisson Bass de 20 Watt RMS et 6 Watt RA
pour chacun des satellites. Un système
d'enceintes conçu par le spécialiste du son
pour micro ordinateur, Altec Lansing.
Des enceintes micro pour vous immerger
entièrement dans vos jeux et CD ROM!

EDGE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320

MATERIEL		PRIX
1000	1000	1000
1000	1000	1000
1000	1000	1000
TOTAL A PAYER		1000

Nom Prénom
 Adresse
 Code Postal Ville
 Téléphone

[illegible]

QUESTION

Carle Bancaire Expire le/..... Signature :

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
17, rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 46 33 68 68

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
006 PARIS (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M^o V. Hugo)
Tel - 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
015 PARIS (M^e Conventio)
Tel : 01 53 68 68 68

ORGEVAL (78)
C. col Art de Vivre Niv 1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

LA DEFENSE (92)
C. cip Les Quatre Temps
Rue des Arcades Est - N° 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
10, av. du Général Lederc N 10
92100 BOULOGNE M^e Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

63 av. Jean Lalive Not 3
93500 PANTIN
Tél : 01 49 441 321
FONTENAY SOUS BOIS 93400

941 20 FONTENAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 76 6000

SANNOIS (95)
C.ciol Continent
95110 SANNOIS
Tel: 02 35 125 184

LILLE (59)
52 Rue Esquermoi
59000 LILLE
Tél. : 03 20 51 8 5

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynem
60200 COMPIEGNE

Tél : 03 44 20 52
LE MANS (72)
48 av. du Gén. De
72000 LE MANS

LE HAVRE (76)
C. Gd GRAND CA

Mont Gailard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08
A LAURENCE DESOL

AMIENS (BU)
1, rue Lombrick
80000 AMIENS
Tél. : 03 23 80 04



Le patch de l'espace

Infogrames et Particle Systems s'apprennent à ressortir une version améliorée de *I-War*, rebaptisé **Independence War** pour l'occasion. La grosse nouveauté provient de la gestion des cartes à base de Voodoo et de Voodoo 2, ces dernières permettant de jouer en 800 x 600. Le nombre de polygones par vaisseau a également été doublé, passant de 300 (pour les modèles primaires) à 650. Les vaisseaux sont ainsi nettement plus détaillés.



De nombreux effets ont également été ajoutés (transparence, lumières dynamiques, fumées translucides, bouclier à la *Star Trek*, etc.). Le mode Simulation est désormais accompagné d'un mode Arcade, destiné à satisfaire les maniaques de la gâchette. ■

GIGANTESQUE !



Nous vous l'avions présenté il y a deux mois en exclusivité, mais après avoir forcé le passage du stand Interplay, l'un des mieux gardés de l'E3 (des pitbulls partout... des morceaux de journalistes dans tous les coins !), nous sommes tombés en admiration devant la beauté de *Giants*, le premier jeu des anciens membres de l'équipe de M.D.K. Imaginez des paysages oniriques entièrement modifiables, des créatures étranges issues de trois races d'aspect complètement halluciné, avec des pouvoirs radicalement différents pour kidnapper, brûler, manger ou enterrer vos ennemis. ■



Les Myth ont la vie dure

Avec *Myth II : Soulblighter*, Bungie Software ne compte pas développer la moitié d'une suite. Alors que la plupart d'entre elles se contentent d'une poignée de nouvelles unités et de nouveaux décors, *Myth II* utilise un moteur 3D amélioré, propose une meilleure jouabilité et de nouvelles options Multijoueur. Le moteur graphique du jeu génère des éléments de décor en 3D animés, tels des montans à ens, des ponts-levis, ainsi que de nouveaux effets visuels. Des feux en 3D pourront ainsi endommager les troupes et le terrain. Le terrain sera graphiquement beaucoup plus détaillé et plus vivant, grâce à la présence d'animaux domestiques, tels des poulets par exemple (qu'il sera possible de faire exploser, bien sûr). Les missions se dérouleront désormais en extérieur et en intérieur, l'interface a été simplifiée, le polyfinder amélioré, l'IA, bonifiée, etc. Quant au mode Multijoueur, il proposera une partie diplomatique plus développée (possibilité de former et de briser des alliances en cours de partie), un classement très précis des joueurs sur Internet, des missions, etc. ■



Le retour du fils prodigue

Après quelques news prometteuses et une sortie annoncée imminente, *Asghan de Silmarils* s'était fait oublier. Il vient de réapparaître dans la gamme ludique 98 de Groler Interactive. Présentée à l'E3 dans sa version 3Dfx, ce jeu d'action utilise un moteur 3D développé pour l'occasion et en interne par l'équipe française Silmarils. Le joueur pourra opter pour une vue subjective ou objective et affronter plus de 60 ennemis modélisés dans un univers médiéval-fantastique composé de plus de 30 environnements graphiques. Le personnage principal pourra nager, plonger, effectuer des sauts périlleux arrière, utiliser des armes de poing ou de jet, etc. ■



Creative Carriage

Un jeu typique de l'année, à l'instar de *Blade*, *Alone in the Dark*, *Conan*, *Demons*, *Diabol*, *Dracula*, *Dracula 2*, *Dracula 3*, *Dracula 4*, *Dracula 5*, *Dracula 6*, *Dracula 7*, *Dracula 8*, *Dracula 9*, *Dracula 10*, *Dracula 11*, *Dracula 12*, *Dracula 13*, *Dracula 14*, *Dracula 15*, *Dracula 16*, *Dracula 17*, *Dracula 18*, *Dracula 19*, *Dracula 20*, *Dracula 21*, *Dracula 22*, *Dracula 23*, *Dracula 24*, *Dracula 25*, *Dracula 26*, *Dracula 27*, *Dracula 28*, *Dracula 29*, *Dracula 30*, *Dracula 31*, *Dracula 32*, *Dracula 33*, *Dracula 34*, *Dracula 35*, *Dracula 36*, *Dracula 37*, *Dracula 38*, *Dracula 39*, *Dracula 40*, *Dracula 41*, *Dracula 42*, *Dracula 43*, *Dracula 44*, *Dracula 45*, *Dracula 46*, *Dracula 47*, *Dracula 48*, *Dracula 49*, *Dracula 50*, *Dracula 51*, *Dracula 52*, *Dracula 53*, *Dracula 54*, *Dracula 55*, *Dracula 56*, *Dracula 57*, *Dracula 58*, *Dracula 59*, *Dracula 60*, *Dracula 61*, *Dracula 62*, *Dracula 63*, *Dracula 64*, *Dracula 65*, *Dracula 66*, *Dracula 67*, *Dracula 68*, *Dracula 69*, *Dracula 70*, *Dracula 71*, *Dracula 72*, *Dracula 73*, *Dracula 74*, *Dracula 75*, *Dracula 76*, *Dracula 77*, *Dracula 78*, *Dracula 79*, *Dracula 80*, *Dracula 81*, *Dracula 82*, *Dracula 83*, *Dracula 84*, *Dracula 85*, *Dracula 86*, *Dracula 87*, *Dracula 88*, *Dracula 89*, *Dracula 90*, *Dracula 91*, *Dracula 92*, *Dracula 93*, *Dracula 94*, *Dracula 95*, *Dracula 96*, *Dracula 97*, *Dracula 98*, *Dracula 99*, *Dracula 100*.

Les Thrusts

Derrière les initiales T.T.T. se dissimule *Thrust, Twist 'n' Turn*, un jeu de course développé par **Cartis Entertainment**. Prévu pour octobre, ce titre s'est enfin trouvé un distributeur en la personne de Take 2 Interactive.

L'une des grandes forces de ce jeu provient de ses huit circuits en 3D se jouant de la gravité jusqu'au vertige. Sauts, virages, tunnels circulaires et autres joyeusetés tridimensionnelles sont au programme pour un jeu de course s'apparentant davantage à une simulation de roller coaster.

Les dommages seront apparents sur les six véhicules du jeu (des sortes de buggies futuristes) et il sera possible de shooter ses adversaires, à la *WipeOut*. **Cartis Entertainment** nous promet une intelligence artificielle poussée et un moteur 3D de première qualité.



Heretic soumis à la question

Développé par Raven, l'équipe à l'origine du premier *Heretic* et de *Take No Prisoners* et des deux *Hexen*, *Heretic II* abandonne la vue subjective du *quake-like* pour une représentation graphique à la *Tomb Raider*. Pour une fois,

le personnage présent à l'écran n'est pas une somptueuse créature en maillet de bain, mais un croisement incertain entre *Spock* et *Robin des Bois* (on perd au change). En fait, ce personnage n'est autre que Corvus, par les yeux duquel vous évoluerez déjà dans *Heretic*. Sa présence à l'écran

lui confère de nouvelles compétences, comme la possibilité d'escalader à peu près tout ce qui se trouve sur son passage. Il peut également improviser un spectacle sons & lumières à lui tout seul en lançant de superbes sorts (défensifs ou offensifs). Le moteur 3D utilisé est celui de *Quake II* et permet au joueur d'évoluer dans des cadres aussi détaillés que variés : canyons, marécages, canyons, donjons, etc. La sortie de ce jeu d'action/exploration en 3D temps réel est prévue pour fin 98.



SAME PLAYER, SHOOT AGAIN!



Pour les joueurs ayant le cœur bien accroché, Interplay présentait *Descent III*, prévu pour la fin de l'année. Jusque-là limité aux lieux clos, ce shoot s'offre désormais des décors extérieurs ainsi qu'un nouveau moteur tirant pleinement parti des cartes 3D via *Direct3D* (*OpenGL* pour les 3Dfx). C'est superbe, mais comme toujours, après avoir regardé 15 secondes l'écran, j'ai senti mes yeux brouillés du petit déjeuner faire la course avec une tranche de bacon pour venir faire mauvaise impression sur le stand.

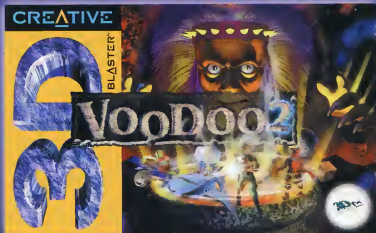


3D sauce holographique

On en sait désormais un peu plus sur *Carmageddon II* (SCI). Le moteur 100% 3D de cette suite permettra de nombreux effets gore qui raviront les amateurs du premier. Il sera ainsi possible de passer à travers les vitres pour pénétrer à l'intérieur d'un building (séquence récurrente dans tout film d'action digne de ce nom), d'ouvrir sa portière pour éclater un passant que vous aurez loupé (ça me rappelle une histoire belge), de monter des escaliers... Les passants pourront désormais vous implorer de leur laisser la vie et vous récolterez des points supplémentaires en ignorant leurs suppliques ! Enfin, les décors comme les voitures conserveront les stigmates de vos « ébats » routiers.



Pour trouver plus rapide que la Voodoo2



il vous reste la magie noire.

Se déplacer à la vitesse de la lumière ? Ce n'est pas sorcier ! 3D Blaster™ Voodoo2 offre une vitesse inégalée dans vos jeux 3D, grâce à ses 3 processeurs fonctionnant en parallèle. Laissez-vous envahir par la magie : ses performances, sa qualité d'image, ses effets 3D et sa polyvalence en font la carte la plus rapide de la planète. Et si une carte Voodoo2 ne vous suffisait pas, vous pouvez toujours en installer deux et doubler les performances ! 3D Blaster Voodoo2 est la seule carte accélératrice 3D assez envoutante pour porter le nom officiel Voodoo2 du 3Dfx™ Interactive.

Rendez-vous chez votre revendeur le plus proche et initiez-vous sans attendre à la magie de 3D Blaster Voodoo2. Appelez le 01 39 20 86 03 et recevez gratuitement votre CD ROM de démonstration Creative.

Caractéristiques et spécifications

- Jusqu'à 12 Mo de mémoire ultra rapide pour des performances inégalées.
- Plus de 300 000 texels à la seconde
- Multiplie par 3 le nombre d'images par seconde de la première Voodoo 3Dx™
- Le standard d'accélération 3D le plus suivi par l'industrie de jeu.
- Livré avec 4 jeux fantastiques :
G-Police, Ultimate Racer Pro, Action Soccer 2 et Incoming.

C'est clair, votre PC a du potentiel !

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM





MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Découvrez en **exclusivité** chez **Micromania**

les premières images du plus grand Salon International du jeu vidéo au monde et des meilleurs jeux à venir !



LE REPORTAGE EST DIFFUSÉ CHAQUE JOUR
DANS TOUS LES MICROMANIA



En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'ES s'est tenu à Alloué du 28 au 30 mai 98

LES NOUVEAUTÉS CD ROM PC

COMMANDOS

Un choc et novateur : le premier jeu en 3D temps réel tactique alliant action et réflexion. Prenez la tête d'un commando de 7 soldats d'élite et remplissez de dangereuses missions. Choisissez votre plan d'attaque, en tenant compte des positions et des mouvements des ennemis à l'intelligence artificielle très développée. 24 niveaux infernaux !

NEW

DUNE 7300

Dans 2, la révolution des jeux de stratégie temps réel. A ne pas manquer !

Atréides, Ordo et Harkonnens s'affrontent pour la possession de l'Épée, le bien le plus précieux d'Arrakis. Washwood mène avec lui un remake excellent de

NEW

Découvrez le Catalogue Officiel CD ROM PC dans tous les Micromania !!

FINAL FANTASY VII

Un des plus grands saga de Squaresoft adaptée sur PC en version française intégrale. Squaresoft célèbre le RPG.

L'histoire vous amène dans une belle quête pleine de magie, de rebondissement et d'inventive aux dires !

HEATH HAZARD

Un exploit technique pour un jeu de rêve : graphismes étonnants et réalisation parfaite allés à un savant mélange d'énigmes pour un jeu de plateformes. Des dizaines d'heures de jeu en perspective.

NEW

LES NOUVEAUTÉS CD ROM PC

No cherchez plus ! Un seul est tout simplement le meilleur Quake-like que vous pourriez trouver !
La force du jeu et de vous proposer un jeu d'action en moteur 3D ultra performant et aux graphismes ravissants : 30 niveaux à explorer dans une ambiance de film !

NEW

NEW

RIVERWORLD

Régalez-vous en empires et inventez des technologies dont vous ne pourriez même pas imaginer l'existence. Vous pouvez pirater, combattre ou discuter avec une castaile de personnages différents ! D'ailleurs, vous pouvez !

NEW

SPECIAL OPS

De jour d'action dans lequel vous prenez le rôle d'une escouade de Rangers du PDS Army : 16 missions vous attendent dans 5 environnements géographiques où vous devrez démanteler un réseau terroriste, délivrer des otages ou éliminer des rats contre les coups ennemis !

NEW

Un nouvel épisode de la série mythique des jeux de rôle sur PC : entièrement en 3D, *Might and Magic VI* vous propose d'explorer un univers riche en héros, monstres et autres aventures. Combats, quêtes et rencontres avec plus de 100 personnages font de ce jeu une référence en la matière.



NEW

EA SPORTS est

la seule à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : *Coupe du Monde 93*. Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour d'un événement sportif le plus prestigieux : mobilisation des 10 stades, séquences vidéo produites par Footix, Quiz Coupe du Monde, Historique des équipes...



Le jeu officiel de la Coupe du monde de football



Net Stadium Soccer
• 2000 Inter 90 • World 91
• 99 Grand Prix • 99 Grand Prix 2
• 99 Grand Prix 3 • 99 Grand Prix 4
• 99 Grand Prix 5 • 99 Grand Prix 6
• 99 Grand Prix 7 • 99 Grand Prix 8
• 99 Grand Prix 9 • 99 Grand Prix 10
• 99 Grand Prix 11 • 99 Grand Prix 12
• 99 Grand Prix 13 • 99 Grand Prix 14
• 99 Grand Prix 15 • 99 Grand Prix 16
• 99 Grand Prix 17 • 99 Grand Prix 18
• 99 Grand Prix 19 • 99 Grand Prix 20
• 99 Grand Prix 21 • 99 Grand Prix 22
• 99 Grand Prix 23 • 99 Grand Prix 24
• 99 Grand Prix 25 • 99 Grand Prix 26
• 99 Grand Prix 27 • 99 Grand Prix 28
• 99 Grand Prix 29 • 99 Grand Prix 30
• 99 Grand Prix 31 • 99 Grand Prix 32
• 99 Grand Prix 33 • 99 Grand Prix 34
• 99 Grand Prix 35 • 99 Grand Prix 36
• 99 Grand Prix 37 • 99 Grand Prix 38
• 99 Grand Prix 39 • 99 Grand Prix 40
• 99 Grand Prix 41 • 99 Grand Prix 42
• 99 Grand Prix 43 • 99 Grand Prix 44
• 99 Grand Prix 45 • 99 Grand Prix 46
• 99 Grand Prix 47 • 99 Grand Prix 48
• 99 Grand Prix 49 • 99 Grand Prix 50
• 99 Grand Prix 51 • 99 Grand Prix 52
• 99 Grand Prix 53 • 99 Grand Prix 54
• 99 Grand Prix 55 • 99 Grand Prix 56
• 99 Grand Prix 57 • 99 Grand Prix 58
• 99 Grand Prix 59 • 99 Grand Prix 60
• 99 Grand Prix 61 • 99 Grand Prix 62
• 99 Grand Prix 63 • 99 Grand Prix 64
• 99 Grand Prix 65 • 99 Grand Prix 66
• 99 Grand Prix 67 • 99 Grand Prix 68
• 99 Grand Prix 69 • 99 Grand Prix 70
• 99 Grand Prix 71 • 99 Grand Prix 72
• 99 Grand Prix 73 • 99 Grand Prix 74
• 99 Grand Prix 75 • 99 Grand Prix 76
• 99 Grand Prix 77 • 99 Grand Prix 78
• 99 Grand Prix 79 • 99 Grand Prix 80
• 99 Grand Prix 81 • 99 Grand Prix 82
• 99 Grand Prix 83 • 99 Grand Prix 84
• 99 Grand Prix 85 • 99 Grand Prix 86
• 99 Grand Prix 87 • 99 Grand Prix 88
• 99 Grand Prix 89 • 99 Grand Prix 90
• 99 Grand Prix 91 • 99 Grand Prix 92
• 99 Grand Prix 93 • 99 Grand Prix 94
• 99 Grand Prix 95 • 99 Grand Prix 96
• 99 Grand Prix 97 • 99 Grand Prix 98
• 99 Grand Prix 99 • 99 Grand Prix 100

3613 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux



8 NOUVEAUX MICROMANIA

MICROMANIA FORUM des HALLES 2
L'ère des Machines - Niveau 2 - 73001
Paris - Tél. 01 43 54 14 20 **NEW**

MICROMANIA OLLANS
C.C. Plus d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50 **NEW**

MICROMANIA VITRÉOLÉ
Centre Cité Carrefour
Vitrolles - 13741 Vitrolles **NEW**

MICROMANIA ECOLLY **NEW**
Carrefour Grand-Ouest - 49130
Fouilly - Tél. 04 72 18 59 42

MICROMANIA MAYOT
Centre Cité Mayot - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 63 04 **NEW**

MICROMANIA ANNÉCY
C.C. Annecy-Spa - 74330 Evian
Tél. 04 50 30 00 00 **NEW**

MICROMANIA MANTES
C.C. Mantes - 45000 Mantes
Tél. 02 51 72 94 94 **NEW**

MICROMANIA ANAGNIN
C.C. Anagnin - 43000 Anagnin
Tél. 04 82 82 40 35 **NEW**

"Dernière tour les dimanches"
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Centre Cité Cham. Ély. - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA BVD des ITALIENS
Centre Cité Bvd. It. - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA MONTPARNASSE
Centre Cité Montp. - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA FORUM des HALLES
Centre Cité Forum - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Cité Italie - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Cité La Déf. - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA FARINOR
Centre Cité Farinor - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Cité Les Ulis - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA ERY 2
Centre Cité Ery - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Cité Rosny - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Cité Arcades - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIERE
Centre Cité Villiers - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Cité Velizy - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA BELLE-ÉTOILE
Centre Cité Belle-Étoile - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA IVRY GAO CIEL
Centre Cité Ivry - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Cité Saint-Quentin - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA CERGY
Centre Cité Cergy - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Cité Créteil - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Centre Cité Rouen - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA TEULOUZE
Centre Cité Teulouze - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA AVIGNON
Centre Cité Avignon - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Cité Grand-Var - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA CAF 3000
Centre Cité CAF - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Cité Nice - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA LYON LA-PART-ÉLUE
Centre Cité Lyon - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Centre Cité Lyon - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA EUNAILLE
Centre Cité Eunaille - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA NOYELLES-GONVAULT
Centre Cité Noyelles - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA REIMS CORMONTHÉUL
Centre Cité Reims - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Cité Strasbourg - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA NOYELLES-GONVAULT
Centre Cité Noyelles - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA NOYELLES-GONVAULT
Centre Cité Noyelles - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA NOYELLES-GONVAULT
Centre Cité Noyelles - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA NOYELLES-GONVAULT
Centre Cité Noyelles - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

MICROMANIA NOYELLES-GONVAULT
Centre Cité Noyelles - Niveau 1 - 75001 Paris
Tél. 01 42 54 14 20

GRATUITE avec le 1^{er} achat !
De nombreux privilèges avec la MégaCarte et 5% de remise sur des prix canons !

© 1993 Micromania. Tous droits réservés. Toute réimpression est interdite.

Conformément à la loi sur le droit de suite, nous autorisons les utilisateurs à réutiliser les images de la couverture de cet ouvrage.

hors-sujet

VIDEO « B »

Snake frites



Une équipe de tournage qui s'en va filmer un documentaire sur une mythique tribu indigène en Amazonie, tombe par malchance sur un chasseur de serpents plus perfide que les reptiles qu'il traque (John Voight entre ridicule et... ridicule), et ensuite sur un *Anaconda* géant agressif et revanchard... Comme quoi quand on est vermin, on est vermin ! Les effets spéciaux ne sont pas tous mauvais, alors que les acteurs si... Le réalisateur croit à son projet, alors que les spectateurs non..., et le tout est hilarant à condition de ne pas s'endormir. *Anaconda* - Luis Llosa - Gaumont Columbia Tristar.

Ach bou bou deu ! Un site Internet entièrement consacré aux marionnettes (dejauteurs de mon enfance (et même plus tard...) : Kermit, Fozzie, Gonzo, Miss Piggy et, bien sûr, l'énigmatique Cuisinier suédois ! Une véritable encyclopédie des Muppets, très graphique, truffée de textes drôles, de sons à charger (à utiliser pour copier votre environnement Windows), de petits jeux cristins, bref, une mine d'humour délectant, un trésor de j'yousse déconnaude... le bonjour pur ! Seule ombre au tableau, ce site est entièrement en anglais, en dehors bien sûr des paroles de notre Cuisinier suédois, du genre « orn li getta beirdi shaude », qui restent définitivement incompréhensibles... même pour un Suédois. www.muppets.com.

SKAUD

Come to Daddy...

Les monstres du label Warp ont, cousus à leurs bras, des doigts de fées qui, derrière les platines, deviennent experts en acrobaties musicales. Dernière découverte de leur catalogue, le numéro d'*ambient* givrée des Boards of Canada : en apparence plus sage qu'Aphex Twin, il charrie en fait des pans entiers d'angoisses mélodieuses. *Music has the Right to Children* - Boards of Canada - Warp Records.



B'DOCHI

Bomber men

Au XXIII^e siècle, après la bombe, quelques survivants vivent dans une cité souterraine régie par un cerveau géant. Lorsque celui-ci meurt, quelques hommes décident de remonter à la surface pour y découvrir le monde et ses mutations... génétiques. Avec cette BD façon *Alien*, Ledroit signe un ouvrage déroutant, au scénario léger mais au graphisme superbe.

La Porte écarlate T.1 - Ledroit - Éd. Soleil.

S.O.F. PAS BOI

Feu d'artifice

La musique de Joe Hisaishi est totalement indissociable des films de Takeshi Kitano. Après *Kids Return*, les deux hommes se retrouvent pour *Hana-Bi*. À la fois optimiste et mélancolique, classique et contemporaine, la bande originale du film (comme le film lui-même), parle au cœur autant qu'à la raison ; et alors que les mesures se suivent, les images réapparaissent.

Hana-Bi - Joe Hisaishi - Milan.



Le Homard fou



Un homme sans nombril retrouvé mort plusieurs fois, une agent du F.B.I., ex-taureau de la C.I.A. et farouchement bisexuelle, une riche veuve trop belle pour être honnête... avec de tels ingrédients, le cocktail ne peut qu'être explosif ! Jacques Sadoul s'est largement inspiré de X-Files ainsi que d'une certaine actualité scientifique, pour écrire un roman bien rythmé et bénéficiant d'une intrigue bizarre mais dangereusement pronante. *J. Sadoul / Albin Michel*.

La Face obscure du Soleil





...deux, Troy, cartes

Un recueil dans lequel les fans de Lanfeust de Troy seront ravis de trouver deux cartes et un livret de 30 pages. Arleston, toujours aussi habile dans l'écriture, nous y livre moult détails sur l'univers de Troy tandis que Tarquin illustre le tout de croquis... hélas trop rares, étant donné l'immense génie du Monsieur. Cartographie illustrée du monde de Troy. Tarquin & Arleston - Éditions Soleil.

BEUDEUX

C'est dans les vieux Poe...

Certes, l'intrigue de cette BD inspirée par Edgar Poe est un zeste convenu. Quant au style graphique, il est changeant voire inégal, d'où un résultat... surprenant. Pas bon, alors ? Et bien si ! Tout à la fois balbutiante et maîtrisée, composite et homogène, cette BD aux contours cauchemardesques fascine par son apparente difformité. Remarquable. Gothic T.1 - Marcelle, Rodolphe & Allard - Éd. Le Téméraire.



VIDEO DÉBAT

Le mauvais élément



Dans la famille grandissante des films sur la classe ouvrière, Gary Oldman apporte sa pierre à l'édifice. Sous la tutelle de Luc Besson (producteur), l'acteur joue son plus mauvais rôle en devenant réalisateur. Son film n'a aucune originalité et ses personnages sont des stéréotypes ambulants ayant tous pour excuse une enfance malheureuse. n'est pas Ken Loach qui veut.

En définitive, le titre s'impose : *Ne pas avaler* ! Ne pas avaler - Gary Oldman - TFI Vidéo.

REDE

Poupée de sang

Mariyssa, orpheline recueillie par un couple de paysans, cache sous un masque, un terrible secret.

Lorsque ses parents adoptifs disparaissent, elle part les chercher, sabre au clair... tandis qu'un gros vilain pas bô la poursuit de sa haine, sans que l'on sache pourquoi. Ambiance *heroic-fantasy*, monstres originaux, scénario impeccable, dessins sublimes (on sent l'influence de Crisse, justement au storyboard), cet album ne souffre d'aucune critique.

Mariyssa T.1 - Gaudin & Dauard Éditions Soleil.



Gros fan de Terry Pratchett devant l'éternel, comment dois-je prendre ce roman S.F. à deux balles ? Style lourd, monde foitillé... beuark ! Seul intérêt : un semblant d'originalité dans les technologies décrites et l'idée de faire s'affronter différentes classes de robots. C'est court. Bref, même s'il a été écrit en 1976, La Face obscure du Soleil n'avait jamais dû exister, sinon pour prouver que Pratchett a fait d'énormes progrès depuis... Terry Pratchett/Pocket S.F.



Tik-Tok

Géniale, cette idée de robot serial-killer, doué d'un grand talent dans l'art de buter les humains ! Tik-Tok, un nom à la con pour un personnage très attachant qui, sans même s'en rendre compte, a pu échapper aux lois d'Asimov. Voilà un robot comme on les aime, barge ! Classique incontesté de la S.F., ce livre ne laisse aucun doute sur l'image de la société américaine des années 80, froide et intransigente... Incontournablement délicieux. John Sladek / Donal S.F.

California Gothic



Dur de renouveler le genre « Horreur », même quand on est américain, même quand on s'inspire de Stephen King... Vous ne vous êtes pas lassé, vous ? Quant à moi je préfère Dan Simmons, avec ses ambiances baroques et réfrigérantes. Mais, euh... et California Gothic ? Ben, on peut faire un bon bouquin en s'inspirant des meilleurs, on ne fait pas forcément un chef-d'œuvre. Cela se lit vite, c'est déjà une qualité. Pour le reste, à vous de voir... D. Etchison / Donal Terreur.

C.I.D.

L'ut à mort



La presse a descendu cet album ..., mais je ne pige pas ! Garbage nous propose en effet des morceaux plus construits et plus matures que dans leur précédente galette. La voix de Shirley Manson est terriblement sensuelle, les guitares fauchent les synthés comme de grandes baffes dans la gueule. Le tout est un habile mélange de rythmes lancinants et entraînants. Y'a pas à dire, *Version 2.0*, c'est du tout bon ! Garbage - Version 2.0 Mushrooms Record Ltd.

PAVÉ DESSINE

Loin du Major

Li-An est un stakhanoviste de la BD. Il signe un pavé (190 pages !) S.F. baillant ouvertement du côté de Mœbius et de son *Major Fatal*. Mais *Planète Lointaine* s'embourbe joyeusement dans un univers politico-déglingué où les *pin up* de revues légères sont des *pasionarias* explosives. Pourtant le style Mœbius « période fatigué », bien exploité, peut se révéler efficace... *Planète Lointaine* - Li-An - Delcourt.



BÉBÉ BABA

Ça nous rajeunit pas !



Il y a vingt ans, j'étais quatorze. Les BD de Caza répondaient alors à l'une de mes principales préoccupations existentielles : à quoi ressemble une femme à poil ? Aujourd'hui, hélas, je dois reconnaître que ses histoires fantastiques et édifiantes, son style soigneux et coloré, cette naïveté du graphisme et du propos, ne m'émeuvent plus des masses. J'ai vieilli, je crois. *L'Âge d'ombre* - Caza - Delcourt.



C.E.D.E.

Décibel de nuit

Pour donner corps au vénérable *Adore*, Billy Corgan a concocté des ritournelles gonflées de vertiges et de percussions. Prenant le contre-pied des *riffs* électrisants de Zero, ces 16 ballades, presque des valse victorienne, tissées au piano et au violon, s'immisceront dans votre sommeil..., dangereusement. Car derrière ses comptines noires, Corgan et sa sensibilité de prédateur vous guettent, tous crocs dehors. Un bel ouvrage de vampire, en quelque sorte. *Adore* - The Smashing Pumpkins - Delabel.

Vestiges d'Arcadia



Je vous prévins d'emblée, il vous faudra aimer Keats pour aborder cette œuvre : chaos de fin du monde, civilisation occidentale en voie d'extinction, magie et immortalité, renaissance du mythe d'Excalibur..., bigre ! Une histoire qui navigue dans l'irréel avec brio, un Paris magnifique presque dépeuplé..., Fabrice Colin nous sert ici une œuvre mûre pour lecteur averti. Un seul reproche, je n'y connais rien en art victorien. Ça existe les musées ? Fabrice Colin / Mnemos.

La Maladie de Sachs



Après son premier roman, on bourra « claque-dans-la-gueule » comme on n'en lit qu'un ou deux par an, on avait un peu oublié Martin Winckler. Avec *La Maladie de Sachs*, il nous fait pourtant un magnifique retour en force ! Un vrai auteur, ce Winckler. Même univers médical, même style sec et incisif, même usage du tutoiement pour exprimer la relation du patient au praticien (surprenant a priori mais on s'habitue...), et on trouve même le procédé intéressant et, surtout, même basculement dans l'émotion brute. Pas celle qu'on sollicite à l'aide de très conventionnels effets lacrymaux, celle qui naît tout simplement de l'exposé des situations, des gestes, des propos..., comme si l'auteur avait fait le choix de taire l'émotion pour mieux l'exprimer, la révéler. Bon, et puis, si vous êtes rebuté par l'épaisseur du pavé (470 pages) élu par son prix (environ 130 F), vous pouvez toujours vous faire les dents sur *La Vocation* (même éditeur), là aussi, c'est du tout bon. Martin Winckler/P.O.L.

THE Feeble Files

Bientôt
dans votre Monde



2 h 30 de vidéo, 13 h de dialogues, animations Silicon Graphics en SVGA, ambiance sonore en 16 bits stéréo.



Personnages en 3 D dotés d'une intelligence artificielle.



Une incroyable intrigue avec plusieurs fins différentes aussi folles les uns que les autres.



4 CD en version française Intégrale !

«Une aventure à ne pas manquer»

Joystick



INFOGRADES France
Les Éditions de la Sphère - B.P. 6
4 Avenue de l'Europe
92499 Nanterre Cedex

Tél. 01 47 72 55 51 - Fax 01 47 72 55 52 59

**PC
CD**



Les 3Dfx 2 de l'été

Même si la rentrée s'annonce très chaude en 3D, la 3Dfx 2 reste la vedette de l'été. L'occasion de comparer les déclinaisons de deux constructeurs de renom, Diamond et Guillemot.

Je ne vous ferai pas l'affront de vous décrire à nouveau la 3Dfx 2. Pour ceux qui auraient hiberné, rappelons seulement qu'il s'agit d'un accélérateur 3D complétant une carte 2D, extrêmement rapide, compatible Direct3D et Glide. Côté performances, ces deux nouvelles cartes ne présentent pas de grande surprise. Leurs performances sont identiques à celles des autres 3Dfx 2. L'architecture de ces cartes est en effet unique et les constructeurs ne peuvent se départager dans ce domaine. Signalons simplement qu'en attendant l'arrivée de grosses nouveautés entr'aperçues au CeBit (salon informatique allemand), les 3Dfx 2 continuent à surclasser tout le monde même si cette supériorité est moins prononcée qu'avant. Autre avantage, les 3Dfx 2 acceptent des processeurs moins puissants que le Pentium II. Pour finir avec ces généralités, les incompatibilités avec une vingtaine de jeux se règlent petit à petit, un patch toutes les semaines environ. Mais revenons à nos cartes Guillemot et Diamond. Le pilote de la première, comme sur la Creative, est générique

Diamond Monster 3D II

Genre : carte accélératrice 3D PCI

Constructeur : Diamond

Langue : en français

Prix : (pour 8 Mo) env. 1 700 F.
(pour 12 Mo) env. 2 200 F.



3Dfx, ce qui est une bonne chose car les updates arriveront rapidement. Malheureusement le driver est en anglais, ce qui peut poser quelques problèmes aux anglophobes pour les réglages avancés. Diamond a en revanche, choisi de développer son propre pilote. On trouve dans les boîtes un câble SLI pour relier deux cartes si vous décidez dans le futur de doubler la mise, ce qui n'est pas très rentable il faut bien l'avouer.

La différence est là

Ce qui fait la véritable différence entre les 3Dfx 2 réside plutôt dans les prix. Ainsi, Guillemot (comme

Diamond) nous propose une version 8 Mo ou 12 Mo, avec ou sans jeu. Chez Guillemot, ces cartes valent environ (et respectivement) 1 700 et 2 000 F. Pour 100 F. de plus, on vous « offre » Incoming et F1 Racing. Autant prendre la version avec softs ! Chez Diamond, la version 8 Mo vaut environ 1 700 F. sans jeu, et pour 200 F. de plus, on a Heavy Gear, Interstate '76 et Need for Speed II SE. La version 12 Mo approche les 2 200 F. Vous devrez ajouter 90 F. de plus pour partir avec Incoming, Battlezone et MTM 2. Là encore, il serait bien bête de s'en priver. Quant à juger de la meilleure affaire, il s'agit surtout de savoir quels jeux vous intéressent ! Mais vaut-il mieux choisir 8 ou 12 Mo de mémoire ? Pour l'instant il faut bien avouer que l'on ne voit aucune différence de performance ou de rendu dans 99 % des jeux. Mais à long terme, ces mégaoctets supplémentaires seront sans doute intéressants car les éditeurs vont probablement utiliser des textures de plus en plus grosses dans leurs jeux.

Christian Marbaix

Maxi Gamer 3D 2

Genre : carte accélératrice 3D PCI

Constructeur : Guillemot

Langue : en anglais

Prix : (pour 8 Mo) env. 1 700 F.
(pour 12 Mo) env. 2 000 F.



Might and Magic® VI

LE MANDAT CELESTE

La Renaissance d'une Légende..

Depuis la mystérieuse disparition
du roi Roland, désastres et catastrophes
s'abattent sur le royaume d'Enroth.
Le peuple murmure que les Tronj
ont perdu le Mandat Céleste
le Droit Divin de Régner.

"Might and Magic VI ou le retour en force du jeu de rôles" Joystick - Macostar 30



Disponibilitate și performanță timpurie în viață

http://www.dwaal.is/ft

TIME 10:15:50

36.15 (b) Sol.

Ubi Soft

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 96 68 42 68 (0,23€/min)

Géant. J'ai envie

Le K6 300, une autre voie ?

Est-il encore possible de concurrencer Intel et son PII ? Pour répondre à cette angoissante question, nous avons testé un PC équipé du tout nouveau processeur AMD K6 300. Malheureusement, il semblerait que Intel n'ait pas grand-chose à craindre.

En attendant l'arrivée du K6 3D, AMD vient de lancer le nouveau fleuron de sa gamme cadencé à 300 MHz. Il est censé représenter une solution de remplacement au Pentium II, mais sur une carte mère socket 7. En prime, le K6 est monté sur une carte mère ASUS SP98 équipée du bus AGP mais toujours cadencée à 66 MHz. L'occasion de vérifier si les joueurs peuvent s'intéresser à cette solution ! Autant abréger le suspense. Le processeur K6 300 s'avère décevant. En moyenne, les performances sont juste comparables à un Pentium II 233 (et encore). Avec les jeux 3D en particulier, ce sont justement les flottants qui pèchent. Certains jeux très demandeurs de virgule flottante, comme les simulateurs de vol, affichent même des performances similaires à un Pentium 233 MMX. Bref, pas folichon tout ça.

La carte mère ASUS fait confiance à un chipset SIS pour gérer l'AGP et elle a tort. Si de prime abord le recours direct à la mémoire fonctionne, dans la pratique, l'AGP ne tourne pas correctement. Avec un test d'affichage d'une texture de 16 Mo, on retrouve la vitesse d'un PII 233 mais par moments, l'image s'arrête. Concrètement, un jeu comme Redline Racer tourne à 19 images par seconde contre 35 sur un PII 233 équipé de la même carte graphique. Malheureusement, il semble donc qu'un processeur en socket 7 sur une carte mère à 66 MHz ne puisse décidément

Genre : ordinateur multimédia
Constructeur : Phare Informatique
Langue : en français
Prix : env. 9 000 F.



pas se mesurer au couple Pentium II Slot One. Il faudra attendre le K6 3D et la carte mère socket 7 à 100 MHz pour voir si cette combinaison peut s'opposer à l'hégémonie Intel.

Pour le reste de la configuration, l'offre est cohérente en regard du prix très compétitif. Avec 64 Mo de RAM, vos applications respirent. Le disque dur Western Digital UDMA de 4,3 Go affiche de bonnes performances avec, notamment

9 ms de temps d'accès. La carte graphique AGP est animée par l'incontournable processeur ATI Rage Pro. Le son se réjouit de la présence d'une Sound Blaster AWE 64 et les galettes, du 32x Goldstar un peu pataud mais fiable et solide. Les enceintes avec subwoofer font plein de bruit mais la qualité musicale relève plutôt d'un juke-box des années 60. Enfin, l'écran 15 pouces Daytek compense son écran bombé par une image assez nette et contrastée.

Encore une fois, pour environ 9 000 F, la configuration est luxueuse. L'élément incongru reste le boîtier qui ressemble à un mélange de Star Trek et de Fisher Price. L'insertion des disquettes est peu pratique, en revanche le montage intérieur est propre et bien fini. Chez ce constructeur comme chez d'autres, préférez donc un Pentium II 233 à un AMD K6 300, compte tenu du peu de différence de prix.

Stéphane Kauffmann et Christian Marbailx

Le PC NEC

NEC se lance dans la vente par correspondance et ça fait mal.

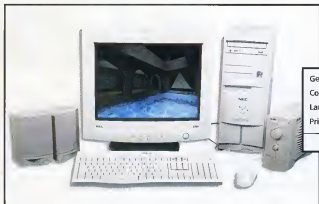
Le Direction 400 est un PC haut de gamme, rapide et bien fini. Succès garanti.

plus ultra !

NEC Direction vient jouer dans la cour des Gateway et autres Dell. Un petit coup de fil, et moyennant un chèque « dérisoire » (environ 20 000 F.), on vous livre la configuration de votre choix. Car, premier atout, vous pouvez ajouter ou enlever les composants à volonté. Si, par exemple, vous voulez un DVD

(suspense insoutenable, roulement de tambour) : NEC C900. Quel plaisir d'avoir un tel bureau sous les yeux ! Équipé de l'inévitable tube Hitachi, le moniteur est de bonne facture, net et contrasté. Un problème de moiré rattrapable en partie dans les réglages, sera le seul reproche possible. Pour avoir le bon son, nous avons opté pour une

de 9 Go vous offre de l'espace et une rapidité honnête (9 ms). Une carte 2D/3D ATI Rage Pro AGP 2x booste tous les jeux qui passent et, combinée au lecteur DVD Hitachi, assure une relecture parfaite des vidéos DVD. Avec le moniteur 19 pouces et les enceintes Labtec, vous avez un vrai home theater miniature. En DVD, le lecteur est parfait. Par contre en lecture CD-ROM, c'est encore un peu lent avec 130 ms de temps d'accès. Côté mémoire, on vous octroie les 64 Mo obligatoires. On referme la boîte et quelques clics de souris plus loin (une Logitech Pilote +,



Genre : ordinateur multimédia

Constructeur : NEC DIRECT

Langue : en français

Prix : env. 20 000 F.



à la place du CD, c'est possible. Cette politique est suffisamment rare de la part d'un grand constructeur pour mériter d'être signalée. Vous aurez également un an de garantie sur site et une *hot line* (« joignable ») gratuite pour toute la vie de votre PC. L'objet de notre désir est un Pentium II 400 MHz monté sur une carte mère BX 400 MHz. De base, on vous fournit un « petit » écran 19 pouces qui n'est autre qu'un...

Sound Blaster AWE 64 en remplacement de l'Ensoniq de base. Les enceintes Labtec sont plus que correctes avec une bonne pêche mais un petit manque de transparence. Sous le capot règne luxe et discipline. Tous les composants sont bien rangés, aucun fil qui traîne. Par contre, un seul ventilateur (pour l'alimentation) afin de refroidir le PII 400, c'est un peu optimiste si l'été est chaud. Un disque dur Maxtor

excellente au demeurant) voici venu le temps des tests et des chants. Et le ramage correspond au plumage. En tout point ce PC est le plus rapide que nous ayons testé à ce jour et tous les jeux en profitent bien. Ne vous attendez cependant pas à une différence très sensible par rapport à un autre 400. Simplement, cela prouve que la configuration est homogène et bien configurée, si bien qu'aucun élément ne vient ralentir le système. Quand on dépense autant pour avoir le meilleur PC, cela fait plaisir que ce soit aussi le plus rapide ! ■

Stéphane Kauffmann



Nouvelle carte
**Monster
 3D II.**
 Il y a du
 diabolique
 là-dedans !

Monster 3D II



- > La nouvelle référence en matière de cartes 3D.
- > Utilise le nouveau processeur 3DFX Voodoo 2.
- > Disponible en 2 versions : 8 et 12 MB.
- > Possibilité de faire tourner simultanément 2 cartes Monster 3D II.

DIAMOND

MULTIMEDIA
 EUROPEAN DIVISION

Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

<http://www.diamondmm.de>



Ceux qui pensaient que nous avions atteint les sommets avec la carte Monster 3D se sont tout simplement trompés. Avec des performances plus de 3 fois supérieures, la toute nouvelle carte Monster 3D II repousse encore les frontières du réel. Elle exécute toutes les fonctions 3D à des vitesses infernales et offre à tous les fans de jeux une perfection graphique carrément démoniaque. C'est juré, vous allez vraiment battre des records, la Monster 3D II, c'est d'enfer !

REVENDUEURS : Surcouf - LCH Advantec - zAI Superstore - magazine FNAC.

Diamond Multimedia Southern Europe (succursale)
 122, av. du Général Luchet - 92000 Boulogne - France
 Tél. : 01 55 38 86 00 - Fax : 01 55 38 86 01

805 multilingues modern 25.8 K0 00-49 8 151-059333, 00 44 1089 666155
 ou 00 408 543 7175, Namibia 00 49 805 06534
 America Online (keyword : DIAMOND)

Arrow Computer :
 Tél. : 01 60 92 60 60
 Fax : 01 60 92 60 69

High Tech Services
 Tél. : 04 42 30 59 59
 Fax : 04 42 20 59 23

legram Micro :
 Tél. : 03 20 88 58 00
 Fax : 03 20 88 58 88

KARMA
 Tél. : 01 46 74 50 50
 Fax : 01 46 74 00 37

Monster 3D est une marque commerciale ou une marque déposée de Diamond Multimedia Systems, Inc.

Votre premier volant de F1

Alors ? Marre de faire joujou dans les bacs à gravier de F1 Racing ? La faute au clavier trop direct ou au joystick imprécis ? Ben voyons ! Avec un volant, plus d'excuses.

Enfin ! Enfin à 25 ans (ça y est j'suis un vieux), je touche mon premier volant de F1. Certes les vibrations, l'odeur âcre de la gomme fondue, et le bruit infernal du moteur V10 Renault, ne sont pas là, mais le produit que propose la société Zye Technology est une pure merveille de réalisme. Toutes les caractéristiques d'un vrai volant sont reprises : très sobre, il comporte les deux boutons de changement de vitesse sur le devant et deux autres sur la colonne de direction. La robustesse est assurée car le volant est en acier. Pas de risque de destruction instantanée, même pour les plus fougueux d'entre vous. Quant à la colonne de direction, elle est de même facture. En plus, elle cache (la fourbe) un mécanisme de rappel du volant (comme dans une vraie voiture) qui le remet en position centrale. L'effet est très bien dosé et renforce le sentiment de réalisme d'autant que la forme du volant permet une bonne prise en main. En prime, le volant est couplé à un pédalier. Là par contre, c'est un peu raté : le mouvement des deux pédales (au cas où vous ne le sauriez pas, les F1 n'ont pas de pédale d'embrayage) n'est pas assez ample pour que l'on puisse doser correctement accélérations et freinages. On peut toujours essayer de jouer en chaussettes pour mieux appréhender les dosages mais ce n'est pas encore ça. Autre détail anodin, l'emplacement prévu pour les chaussures est un peu petit et on glisse facilement vers le haut du pédalier.

Il faut donc bien régler la distance entre vous et le pédalier pour ne pas... perdre les pédales après une poussée rageuse sur l'accélérateur. Rien ne vous empêche d'ailleurs de trouver une astuce pour le caler (meuble, mur, filles, éléphants, etc.). Au final, la combinaison volant/pédales rend les jeux de course bien plus passionnants. L'installation logicielle et matérielle est d'une

simplicité biblique : un tournevis suffit. Détail technique, pour stabiliser le volant, les concepteurs du Sim Compact ont eu l'ingénieuse idée de se servir du moniteur comme contrepoids. Pour le calibrage sous Windows 95, choisissez l'option Thrustmaster formulaT1/T2 avec carte et tout fonctionnera sans problème. Cerise sur le gâteau, le prix n'est pas prohibitif par rapport à la



F1 Sim Compact

Rien de mieux qu'un volant pour renforcer le réalisme d'une simulation auto.

Genre : volant
Constructeur : Zye Technology
Langue : en français
Prix : env. 1 000 F.



concurrence et à sa qualité : environ 1 000 F. C'est donc l'une des meilleures offres actuelles, en attendant le volant Force feed-back de Microsoft cet automne... ■

J.-P. Bay



Quand on parle de fine lame de la 3D, à quelle carte pensez-vous ?

Vous pensez avoir la meilleure carte graphique pour jouer en 3D... en êtes-vous sûr ? Testez votre matériel et vérifiez par vous-même. Pouvez-vous :

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Accélérer Forsaken à plus de 100 frames par seconde ? | <input type="checkbox"/> Bénéficier aussi de la plus haute accélération 2D du marché ? |
| <input type="checkbox"/> Jouer à Jedi Knight en 1280 x 1024 ? | <input type="checkbox"/> Optimiser au maximum le mode 2K de votre bus AGP ? |
| <input type="checkbox"/> Être ébloui par les couleurs saturées, contrastées et lumineuses de Quake II grâce au Vibrant Color Quality ? | <input type="checkbox"/> Zapper paisiblement depuis votre canapé entre titres DVD et jeux 3D sur TV ? |
| <input type="checkbox"/> Lisser les contours et les angles avec le filtrage trilineaire par pixel ? | <input type="checkbox"/> Accélérer au maximum toutes vos applications grâce au DualBus 128 bits ? |
| <input type="checkbox"/> Bénéficier jusqu'à 16Mo de mémoire pour stocker les riches textures de vos jeux 3D ? | <input type="checkbox"/> Vous Mûdifier de ne pas avoir dépensé tout votre argent de poche pour seulement un upgrade 3D ? |

Si vous avez répondu « oui » à toutes ces questions, vous avez fait le bon choix ! Vous possédez déjà Mystique G200, la fine lame de la 3D. Dans le cas contraire ? Ne désespérez pas... il vous reste encore une chance.

► Pour en savoir plus, surfez sur le site web Matrox www.matrox.com/mq4



Matrox France, 3 Rue de la Concorde, 92031, MACH Rungis Cedex. Tel: 01 45 48 62 60. Support technique: 16h sans surcoût, 5 jours/7 (01 45 48 62 70). Internet: tech_support@matrox.com Fax: 01 45 48 62 61. Au Québec: répertoire: 514/119-5338

matrox

multiplayer

Rêve ou cauchemar ?

Malgré la beauté surréaliste de ses graphismes et son excellente jouabilité, *Unreal* commence à révéler quelques petits couacs au niveau de la qualité de sa connexion en mode Multijoueur, non seulement en réseau mais aussi via Internet. De nombreux joueurs ont pu observer pas mal de lags, parfois de l'ordre de plusieurs secondes au moment de tirer, ou occasionnant des déviations de trajectoire des projectiles, dignes de l'affaire Kennedy. Bref, le producteur du jeu, Tim Sweeney, est monté récemment au créneau pour rassurer les fous. Un patch est actuellement en préparation, et sera même probablement disponible au moment où vous lirez ces lignes. À part ça, *Unreal* se porte bien sur le Net, puisque les serveurs de jeux *on-line* WON (www.won.net) & Mplayer (www.mplayer.com) ont décidé de l'ajouter à leur catalogue. Le mois prochain, nous tenterons de faire véritablement le point sur le potentiel Multijoueur du jeu. ■



Un grand nid de coucou



Chronique d'une renaissance annoncée, il est maintenant certain que *Red Baron 2 Gold* sortira cet été avec, comme vous le savez déjà, de nouveaux graphismes optimisés pour cartes 3D. Par contre ce que vous ne savez pas, c'est que la version Gold verra son mode Multijoueur complètement remanié. Fini les pauvres duels à quatre sur WON, le Multijoueur évoluera vers un système clients-serveur, permettant à une centaine de joueurs de batailler ensemble dans les cieux d'une même arène ! Un bonheur ne venant jamais seul, il semblerait que cet upgrade Multijoueur soit aussi mis à la disposition de ceux qui possèdent déjà le jeu, sous forme de patch à télécharger... ou à récupérer sur le CD ROM d'un magazine (comme celui que vous tenez entre vos mains tremblantes), après avoir lu ces lignes ! ■

Sauron-line

Fans de Tolkien et de jeux de rôle *on-line*, vérifiez la pile de votre pacemaker avant de lire ces lignes, car il semblerait que *Sierra-Cendant* se soit lancé dans le développement d'un jeu de rôle *on-line* basé sur le Monde de la Terre du Milieu, appelé *Middle Earth*.

Le jeu n'étant pas prévu avant fin 99, on n'en sait encore que très peu de chose : que l'histoire devrait faire suite à la trilogie du Seigneur des Anneaux, que les développeurs envisagent un mode de vue en 3D isométrique et enfin que les serveurs devraient supporter près de 10 000 joueurs simultanément. Vous pouvez obtenir des informations sur le jeu en allant sur le site www.tolkien-game.com. ■



Ultima, Police d'État

Pour tenter de juguler le *player-killing* anarchique qui règne sur tous les serveurs de *Ultima Online*, les développeurs viennent d'introduire un nouveau patch changeant un peu les règles du jeu. Pour résumer, les *serial killers* qui s'en donnaient jusqu'ici à cœur joie, auront plutôt chaud aux fesses, car chaque mort se traduira pour eux par des pertes substantielles dans leurs compétences et caractéristiques. Avec le nouveau système de « réputation » mis en place, qui favorise les guerres entre guildes, les programmeurs espèrent bien limiter le nombre de victimes innocentes ! ■





Microsoft sort de l'oubli



Avec un nombre toujours croissant d'éditeurs lorgnant sur le marché du jeu *on-line*, c'est maintenant Microsoft Games qui a annoncé le développement en interne de leur premier jeu *on-line*, pour l'instant appelé *Oblivion*. Il s'agit d'un jeu d'action en 3D situé dans l'espace, agrémenté d'une petite dose de stratégie. Pour chaque partie, les joueurs peuvent lutter dans un environnement très variable, composé de deux à plusieurs centaines de participants. Ces derniers se regroupent en escadrons et partagent les mêmes ressources, bases spatiales et vaisseaux de commerce ou de guerre. Chacun se verra assigné un rôle différent, pilote de chasseur, commandant de vaisseau de commerce ou de vaisseau amiral. Chaque équipe devra répartir ses ressources entre la recherche, l'équipement commun, et les upgrades pour son vaisseau personnel. À la fin de chaque partie, l'escadron et chaque joueur le composant, sont réévalués dans un classement général. En bref, en plus de superbes graphismes accélérés 3D, on devrait trouver dans *Oblivion* une interaction poussée entre les joueurs. Sa sortie est prévue pour la fin de l'année sur l'Internet Gaming Zone. ■

SEGAsoft aux anges

Le salon de l'E3 était l'occasion pour SEGAsoft de faire parler de son serveur de jeux *on-line*, *Heat.Net*. Pour ce qui est des jeux exclusivement *on-line*, on peut déjà y trouver *Net Fighter*, dont l'originalité du titre laisserait penser qu'il s'agit d'un jeu de combat *on-line*. Ben oui, vous avez gagné. Beaucoup plus ambitieux, SEGA présentait aussi *Skyes*, un jeu d'action comportant une certaine dimension «rôlique» où vous incarnez au choix un ange ou un démon. Le jeu est



entièrement en 3D, magnifique de surcroît, au point que l'on regrette amèrement que SEGA ne nous ait pas fourni les images qui vous auraient permis d'en profiter. De toute façon, comme l'accès d'*Heat.Net* reste pour l'instant réservé au continent nord-américain, on a décidé de bouder. Bon d'accord, de baver aussi, un peu... ■

Un avenir en or !

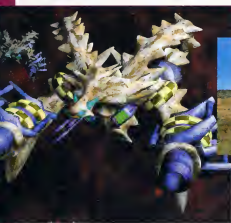
Parallèlement à l'annonce de *Ultima Online 2*, qui utilisera un moteur 3D comparable à celui de *Ultima Ascension*, des nouvelles ont filtré sur l'add-on prochain de *Ultima Online*, très probablement appelé *Ultima Online Gold*.

Cette extension qui porte bien son nom, ouvrira aux joueurs les portes d'un nouveau continent, avec de nouveaux donjons à explorer, et une terre vierge que les joueurs pourront coloniser comme bon leur semble, par exemple pour créer leurs propres villes et villages. Enfin un système de chat sera incorporé dans le jeu, supplantant ainsi ICQ, quasiment obligatoire si vous voulez avoir une chance de retrouver vos amis dans le monde gigantesque de *Ultima*. Pour l'instant, on ne connaît ni le prix ni la date de sortie. ■

Pied de nez à id



On vous avait déjà parlé de *Team Fortress 2*, un add-on initialement prévu pour *Quake III* qui renverrait le mode *Capture the Flag*, pourtant déjà très sympa, à l'âge de pierre. En gros, il s'agit d'un mode de jeu Multijoueur où chaque membre d'une équipe joue un rôle très spécialisé, sniper, scout, expert en démolition, docteur, etc. Et bien finalement, *Team Fortress 2* ne sera pas pour *Quake II*, mais *Half-Life*, les développeurs ayant reconnu que le jeu de Sierra s'annonçait comme le *quake-like* le plus avancé technologiquement et le plus flexible au niveau des extensions ! ■



VR-1 joue la Zone



À l'occasion de l'E3, on a pu remarquer que tout se passait bien entre l'éditeur de jeux on-line VR-1 et l'Internet Gaming Zone de Microsoft. Déjà *Fighter Ace*, le simulateur de combat aérien

profite d'un petit *lifting*, avec de nouveaux terrains, de nouveaux objets au sol comme des usines, et des gares ferroviaires, et pour pêter tout ça dans la zone : des bombardiers (malheureusement uniquement contrôlés par l'ordinateur). D'un autre côté, les deux partenaires annoncent le lancement d'*Ultarocros*, un jeu de stratégie visant tout simplement la domination de l'univers ! Le jeu ne nécessite aucun téléchargement, étant basé uniquement sur votre navigateur, Internet Explorer 4 ou Netscape 4 et ne pose aucun problème de *log*, se jouant un tour par tour. Des milliers de joueurs peuvent être supportés simultanément, chacun épousant la cause de l'une des 14 races existant dans l'univers. À vous ensuite de lancer des flottes spatiales pour coloniser des planètes, déclarer la guerre et établir des alliances avec d'autres joueurs. Seule ombre au tableau, les jeux payants de l'IGZ restent encore fermés aux joueurs européens. Alors patience... ■

Microsoft repousse l'appel

L'équipe **Microsoft**, encore elle, présentait une nouvelle fois son fameux jeu on-line développé par Turbine Entertainment, *Asheron's Call*. Au cours du salon, nous avons pu parcourir le monde et apprécier sa taille, une île de près de 40 km de côté, ainsi que la variété de ses paysages. Au niveau des personnages, pas de surprise, chacun d'entre eux étant doté de six caractéristiques de base et d'une trentaine de compétences dans lesquelles il pourra évoluer. Un système d'alliance poussera les joueurs à interagir, sachant que plus vous vous ferez d'alliés, plus votre influence grandira dans le monde. La mauvaise nouvelle, c'est que le lancement du jeu est repoussé à l'année prochaine, ce qui risque de lui porter préjudice face à des concurrents du calibre de *Everquest* ! ■



Histoire sans fin

Notre tour d'horizon de l'E3 serait resté incomplet si nous n'avions pas couru au stand

Sony présentant *Everquest*. Nous avons pu constater avec Brian McQuinn, producteur du jeu, de l'état d'avancement du projet, Brian nous assurant que le beta test tant attendu démarrerait dans le courant du mois de juillet.

Sans revenir sur les superbes graphismes,

Everquest semble résolument prendre le chemin de la spécialisation des personnages, le choix de votre race déterminant au départ son lieu de « naissance », vous imposant ensuite d'établir de bonnes relations avec les autres races si vous voulez visiter le vaste monde.

Cette approche devrait amener quelques morceaux de bravoure au niveau du « rôle »... Vous avez déjà essayé d'incarner un troll femelle druide, vous ? ■



Origin débarque enfin

Après un an d'attente, Origin a fini par se décider à annoncer la création d'un serveur européen pour *Ultima Online*. Par contre, il ne sera pas opérationnel avant l'année prochaine, et serait situé en Allemagne, ce qui signifie pour nous Français, une qualité de connexion pas forcément supérieure à celle que nous avons sur les serveurs de la côte Est des États-Unis. Entretemps, on se contenterait franchement d'une distribution du jeu en France ! Electronic Arts, après tout, a bien mis le jeu en vente chez nos amis les Anglais d'en face, et ce depuis longtemps... ■

CYBER VISION

NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

**NOUVEAUTÉS**

BOURSE
UNE NOUVELLE BOUQUINE
LE 4 SEPTEMBRE
4 SEPTEMBRE, BOURSE OU OPÉRA
VERT DE 10H À 19H - PARKING À PROXIMITÉ
02 92 03 30
FERTURE LE 15 JUIN

**UN ESPACE DE 110 M² DEDIE
AUX JEUX MAC ET PC.
CULTUREL, CHARMÉ.
PLUS DE 1 000 REFERENCES
DISPONIBLES !**



JEUX DE RÔLES



STRATÉGIE

SIMULATION

DISPONIBLES... AUTRES JEUX PC DISPONIBLES... AUTRE

Male 2 VF	349 Frs	Black Runner VF	369 Frs
Male Commander Prophecy VF	349 Frs	Redline Racer VF	299 Frs
Male Race Pro VF	299 Frs	Hellfire NF	169 Frs
Male VF	399 Frs	Die by the Sword VF	369 Frs
Male du Monde 98 VF	222 Frs	FIFA 98 VF	349 Frs

ADRESSE DE NOS 2 BOUTIQUES :
37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS
M^o BASTILLE SORTIE RUE DE LA
ROQUETTE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H


WANTED FOR CORRESPONDENCE
 All CyberVision correspondents are required to provide a photograph of their face.
01 43 14 04 49 <http://www.cybervision-info.com>

MAC



AUTRES TITRES MAC :

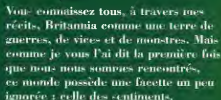
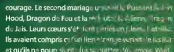
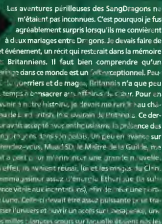
- Sentinels 2 VO	379 Frs
- Dark Colony VO	299 Frs
- Shadow Warrior VO	369 Frs
- Civilization 2 VF	369 Frs
- Warcraft 2 VF	379 Frs
- Quake VF	369 Frs
- Duke Nukem VF	369 Frs
- Marathon Infinity VO	200 Frs

**CADEAU ! POUR L' ACHAT DE 2
JEUX SUR CD ROM : CYBER-
VISION VOUS OFFRE LES
FRAIS DE PORT A 30 FRs**

"Journal à la" informatique et libertés n° 76-17 du 4 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant." LES PRIX SONT DONNÉS SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES.

Nom _____	PRODUIT(S)	PRIX
Ville _____	 	
Cod Postal _____	<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
Paiement par : Cheque <input type="radio"/> Mandat <input type="radio"/> CB <input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/> ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous)	60 Frs
Date d'exp. ____ / ____ / ____ Signature : _____	<input checked="" type="checkbox"/> Pour 2 jeux achetés : FRAIS DE PORT OFFERTS !	0 Frs

MARIAGES ENTRE DRAGONS

[illegible]

Je vous destine une part
de l'impôt sur le revenu du
patrimoine.

grâce à la présence de Seigneur. La Loi a été établie pour révéler à l'homme sa malice, mais elle ne peut le sauver. C'est pourquoi le Seigneur nous a donné la Loi afin que nous puissions connaître la malice de notre cœur et que nous puissions nous repentir de nos péchés. C'est pourquoi le Seigneur nous a donné la Loi afin que nous puissions connaître la malice de notre cœur et que nous puissions nous repentir de nos péchés. C'est pourquoi le Seigneur nous a donné la Loi afin que nous puissions connaître la malice de notre cœur et que nous puissions nous repentir de nos péchés.

[illegible]

Une rencontre imprévue

[illegible]

Monster Truck Madness 2

L'ENFER DU VOLANT

L'intelligence artificielle de **Monster Truck Madness 2** étant moyenne, et le jeu devenant vite endiable à plusieurs, il est indispensable que ses heureux fanatiques se mesurent à leurs semblables. Agitation et délire ludique garantis !



sur fondus, grimé, déguisé, tant mieux pour l'atmosphère du jeu. Mais si vous n'avez pas de volant, vous pouvez utiliser le pavé numérique de votre clavier. C'est un peu moins agréable, mais ça marche. Le jeu est très amusant, et les graphismes sont très bons. Les véhicules sont très détaillés, et les effets de son sont très bons. Le jeu est très amusant, et les graphismes sont très bons. Le jeu est très amusant, et les graphismes sont très bons.

Luc Sauter, journaliste
Adresse : info@jeux.com

Rien de plus simple en effet que de lancer une partie. Multi-joueur à la réflexion, les joueurs peuvent se mesurer à la vitesse d'un jeu vidéo. Les commandes sont très simples, et les graphismes sont très bons. Le jeu est très amusant, et les graphismes sont très bons.

Le jeu est très amusant, et les graphismes sont très bons. Le jeu est très amusant, et les graphismes sont très bons. Le jeu est très amusant, et les graphismes sont très bons. Le jeu est très amusant, et les graphismes sont très bons.



CD-R GOLD



CD-R SILVER



CD-RW

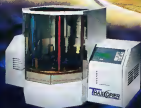


DVD-R



Crée
ton **CD...**

...Et gagne une
Ferrari F355S



TraxCopieur

- Duplicateur automatique, facile d'utilisation
- Chargeur ISO Disques
- Copie unitaire ou multiple
- Disque dur interne 2.3 Gb
- "Batch Copying" (copie par lot)

WIN A
**FERRARI
F355**
Spider

Just Audio

- Numérisez à partir de n'importe quelle source audio (cassette, vinyl, etc)
- Utilisez le réducteur de souffle et de bruit pour une meilleure qualité sonore
- Créez vos propres compilations
- Gérez votre bibliothèque de CD



MUSIQUE



CONNEXE



PHOTOS



VIDEO

DATA
LOCKE
GUARD



TRAXDATA

Record your own CD's
MUSIC • DATA • VIDEO

traxcopier@traxdata.com • <http://www.traxdata.com/france>

ABRACADASPLATCH

Avant d'entrer dans Magestorm, il est conseillé de faire chauffer ses boules de feu !

Le cranti, infatti, non sono affatto definitivamente schiacciati in



Technique ment en gym. Miroslav en est un bon



recherche et d'industrie qui peut devenir prochainement le lieu des stratégies et monuments à Cheminica où, ailleurs, en fonction des importations de chaux, Gametstone se transforme dans son sens le plus noble en matière de jeu ou d'investissement. En fin de compte, les ports ont jusqu'à présent des utilités online ou offline, mais dans un jargon plus efficace, ils sont en fait une ligne de données de la vie.

Luc-Sébastien Rodrigue
Admission :

http://www.carmet.com

<http://theonline.sagepub.com/home/online>



Crée ton CD..



CD-R GOLD



CD-RW



CD-R SILVER



DVD-R



Graveurs de CD-R, CD-RW et DVD-R... IDE ou SCSI



Kit SCSI PCI



PressIt!
Logotez vos CD



MUSIQUE



DONNÉE



PHOTOS



VIDÉO



TRAXDATA

Record your own CD's
MUSIC • DATA • VIDEO

Les produits TRAXDATA sont disponibles chez nos revendeurs partenaires ou demandez à votre revendeur habituel.

1. K6	100	4 450 000	28	INTERFACE	VIDEO	4 450 000	29	AND	NEW ENIGMA	10 000 000
2. D WINTER CENT R	100	4 450 000	29	LM RP INSTITUTE	POISSON	4 450 000	30	LITE	MAISON	10 000 000
3. E.S.D.	100	4 450 000	30	LM RP INSTITUTE	POISSON	4 450 000	31	LITE	MAISON	10 000 000
4. K6	100	4 450 000	31	PC BICE	QUENELLE	4 450 000	32	LITE	MAISON	10 000 000
5. CHAP D'INSTITUTE	100	4 450 000	32	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	33	LITE	MAISON	10 000 000
6. LA REPUBLIQUE	100	4 450 000	33	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	34	LITE	MAISON	10 000 000
7. ACE OF THE SOUTH	100	4 450 000	34	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	35	LITE	MAISON	10 000 000
8. CHRONIQUE	100	4 450 000	35	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	36	LITE	MAISON	10 000 000
9. MONTY	100	4 450 000	36	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	37	LITE	MAISON	10 000 000
10. K6	100	4 450 000	37	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	38	LITE	MAISON	10 000 000
11. K6	100	4 450 000	38	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	39	LITE	MAISON	10 000 000
12. K6	100	4 450 000	39	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	40	LITE	MAISON	10 000 000
13. K6	100	4 450 000	40	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	41	LITE	MAISON	10 000 000
14. K6	100	4 450 000	41	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	42	LITE	MAISON	10 000 000
15. K6	100	4 450 000	42	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	43	LITE	MAISON	10 000 000
16. K6	100	4 450 000	43	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	44	LITE	MAISON	10 000 000
17. K6	100	4 450 000	44	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	45	LITE	MAISON	10 000 000
18. K6	100	4 450 000	45	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	46	LITE	MAISON	10 000 000
19. K6	100	4 450 000	46	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	47	LITE	MAISON	10 000 000
20. K6	100	4 450 000	47	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	48	LITE	MAISON	10 000 000
21. K6	100	4 450 000	48	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	49	LITE	MAISON	10 000 000
22. K6	100	4 450 000	49	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	50	LITE	MAISON	10 000 000
23. K6	100	4 450 000	50	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	51	LITE	MAISON	10 000 000
24. K6	100	4 450 000	51	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	52	LITE	MAISON	10 000 000
25. K6	100	4 450 000	52	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	53	LITE	MAISON	10 000 000
26. K6	100	4 450 000	53	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	54	LITE	MAISON	10 000 000
27. K6	100	4 450 000	54	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	55	LITE	MAISON	10 000 000
28. K6	100	4 450 000	55	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	56	LITE	MAISON	10 000 000
29. K6	100	4 450 000	56	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	57	LITE	MAISON	10 000 000
30. K6	100	4 450 000	57	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	58	LITE	MAISON	10 000 000
31. K6	100	4 450 000	58	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	59	LITE	MAISON	10 000 000
32. K6	100	4 450 000	59	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	60	LITE	MAISON	10 000 000
33. K6	100	4 450 000	60	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	61	LITE	MAISON	10 000 000
34. K6	100	4 450 000	61	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	62	LITE	MAISON	10 000 000
35. K6	100	4 450 000	62	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	63	LITE	MAISON	10 000 000
36. K6	100	4 450 000	63	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	64	LITE	MAISON	10 000 000
37. K6	100	4 450 000	64	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	65	LITE	MAISON	10 000 000
38. K6	100	4 450 000	65	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	66	LITE	MAISON	10 000 000
39. K6	100	4 450 000	66	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	67	LITE	MAISON	10 000 000
40. K6	100	4 450 000	67	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	68	LITE	MAISON	10 000 000
41. K6	100	4 450 000	68	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	69	LITE	MAISON	10 000 000
42. K6	100	4 450 000	69	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	70	LITE	MAISON	10 000 000
43. K6	100	4 450 000	70	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	71	LITE	MAISON	10 000 000
44. K6	100	4 450 000	71	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	72	LITE	MAISON	10 000 000
45. K6	100	4 450 000	72	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	73	LITE	MAISON	10 000 000
46. K6	100	4 450 000	73	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	74	LITE	MAISON	10 000 000
47. K6	100	4 450 000	74	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	75	LITE	MAISON	10 000 000
48. K6	100	4 450 000	75	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	76	LITE	MAISON	10 000 000
49. K6	100	4 450 000	76	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	77	LITE	MAISON	10 000 000
50. K6	100	4 450 000	77	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	78	LITE	MAISON	10 000 000
51. K6	100	4 450 000	78	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	79	LITE	MAISON	10 000 000
52. K6	100	4 450 000	79	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	80	LITE	MAISON	10 000 000
53. K6	100	4 450 000	80	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	81	LITE	MAISON	10 000 000
54. K6	100	4 450 000	81	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	82	LITE	MAISON	10 000 000
55. K6	100	4 450 000	82	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	83	LITE	MAISON	10 000 000
56. K6	100	4 450 000	83	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	84	LITE	MAISON	10 000 000
57. K6	100	4 450 000	84	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	85	LITE	MAISON	10 000 000
58. K6	100	4 450 000	85	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	86	LITE	MAISON	10 000 000
59. K6	100	4 450 000	86	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	87	LITE	MAISON	10 000 000
60. K6	100	4 450 000	87	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	88	LITE	MAISON	10 000 000
61. K6	100	4 450 000	88	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	89	LITE	MAISON	10 000 000
62. K6	100	4 450 000	89	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	90	LITE	MAISON	10 000 000
63. K6	100	4 450 000	90	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	91	LITE	MAISON	10 000 000
64. K6	100	4 450 000	91	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	92	LITE	MAISON	10 000 000
65. K6	100	4 450 000	92	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	93	LITE	MAISON	10 000 000
66. K6	100	4 450 000	93	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	94	LITE	MAISON	10 000 000
67. K6	100	4 450 000	94	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	95	LITE	MAISON	10 000 000
68. K6	100	4 450 000	95	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	96	LITE	MAISON	10 000 000
69. K6	100	4 450 000	96	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	97	LITE	MAISON	10 000 000
70. K6	100	4 450 000	97	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	98	LITE	MAISON	10 000 000
71. K6	100	4 450 000	98	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	99	LITE	MAISON	10 000 000
72. K6	100	4 450 000	99	SPACE GUERILLAS	QUENELLE	4 450 000	100	LITE	MAISON	10 000 000

Email: france@traxdata.com • Internet: <http://www.traxdata.com/france>

EIDOS

EIDOS INTERACTIVE PRESENTE

PYRO

LE GRAND JEU CONCOURS COMMIANDOS

DERRIERE LES LIGNES ENNEMIES

UNE SUPER-PRODUCTION PYRO STUDIOS



GAGNEZ

UNE JEEP DE COLLECTION* AINSI QUE DE NOMBREUX AUTRES LOTS...

QUESTIONS

- 1/ DANS COMMANDOS, LE NOMBRE DE SOLDATS EST :
A/ trois - B/ six - C/ douze
- 2/ DE QUELLE VILLE ESPAGNOLE SONT ORIGINAIRES
LES DÉVELOPPEURS DU JEU :
A/ Madrid - B/ Barcelone - C/ Alicante
- 3/ QUELS SONT LES 4 GRANDS THÉÂTRES D'OPÉRATIONS DE COMMANDOS ?
- 4/ DANS LE JEU, QUEL EST LE GRADE, LA NATIONALITÉ
ET LE NOM DU BÉRET VERT ?

DOTATION DES PRIX

- 1^{er} prix : 1 jeu de collection, 1 jeu Commandos, 1 tee-shirt Commandos, 1 mug.
Du 2nd au 1^{er} prix : 1 jeu Commandos, 1 tee-shirt Commandos, 1 mug.
Du 11^{em} au 21^{em} prix : 1 jeu Eidos, 1 tee-shirt Commandos, 1 mug.
Du 22^{em} au 32^{em} prix : 1 jeu Eidos, 1 mug.
Du 33^{em} au 115^{em} prix : 1 jeu Eidos.

**GRAND TIRAGE
DÉBUT AOÛT**

LE PREMIER JEU DE TACTIQUE ET D'ACTION !

EIDOS INTERACTIVE (MARQUE DÉPOSÉE) - 10, AVENUE TYPOL, 91190 ST. JEAN DE LA MAISON - 01 69 00 00 00 - www.eidos.com - EIDOS INTERACTIVE (MARQUE DÉPOSÉE) - 10, AVENUE TYPOL, 91190 ST. JEAN DE LA MAISON - 01 69 00 00 00 - www.eidos.com - EIDOS INTERACTIVE (MARQUE DÉPOSÉE) - 10, AVENUE TYPOL, 91190 ST. JEAN DE LA MAISON - 01 69 00 00 00 - www.eidos.com

EIDOS

Eidos Interactive (Marque déposée) - 10, Avenue Typol, 91190 St. Jean de la Maison - 01 69 00 00 00 - www.eidos.com

EIDOS

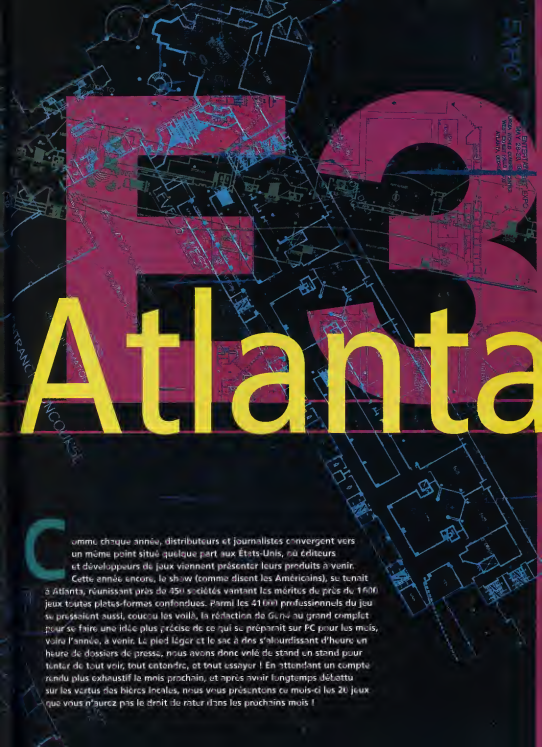
EIDOS

EIDOS



Le meilleur de

EXO



Atlanta

Comme, chaque année, distributeurs et journalistes convergent vers un même point situé quelque part aux États-Unis, où éditeurs et développeurs de jeux viennent présenter leurs produits à venir.

Cette année encore, le show (comme disent les Américains), se tenait à Atlanta, réunissant près de 450 sociétés vantant les mérites du près de 1600 jeux toutes plates-formes confondues. Parmi les 41000 professionnels du jeu se pressaient aussi, coucou les voilà, la rédaction de GEM au grand complet pour se faire une idée plus précise de ce qui se préparait sur PC pour les mois, voire l'année, à venir. Le pied léger et le sac à dos s'allourdissant d'heure en heure de dossiers de presse, nous avons donc volé de stand en stand pour tenter de tout voir, tout entendre, et tout essayer ! En attendant un compte rendu plus exhaustif le mois prochain, et après avoir longtemps débattu sur les vertus des hières incandescentes, nous vous présentons ce mois-ci les 20 jeux que vous n'aurez pas le droit de rater dans les prochains mois !

Ultima : Ascension

L'histoire prend fin



Après 18 ans passés à défendre les huit vertus dans le monde magique de Sosaria, le créateur du monde de Ultima, Richard Garriott, dévoile enfin le chapitre final de cette longue saga. Dans ce neuvième épisode, l'Avatar sera une nouvelle fois confronté au Gardien, manifestant sa présence sur Britannia par l'apparition de huit colonnes mystérieuses. Vous devrez alors parcourir le monde, ses cités et ses donjons, pour contrer le mal qui s'étend progressivement sur Britannia à partir de ces monuments maléfiques. Pour termi-

Éditeur :
Origin

Date de sortie :
fin 98

ner cette troisième trilogie en apothéose, Ascension se pare d'une toute nouvelle approche au niveau de la réalisation, avec un moteur 3D temps réel. Une fois de plus, Origin n'y va pas avec le dos de la cuillère, avec 65 000 couleurs, un système de caméra mobile et des sources de lumière dynamiques. Pour la première fois, vous pourrez admirer le coucher du soleil sur les tours magiques de Moonglow, ou les ombres inquiétantes projetées par votre torche sur les murs des donjons. Depuis Ultima 8, le bond technologique est pour le moins saisissant, mais il ne faut pas se leurrer, une configuration solide et une carte accélératrice 3D seront nécessaires pour profiter du feu d'artifice !

Un avatar plus intuitif

Parallèlement, on peut remarquer un gros travail d'optimisation de l'interface. Pour résumer, votre avatar pourra agir et se déplacer de manière très intuitive. Par exemple, fin les sauts hasardeux qui pouvaient mettre brutalement fin à votre aventure : dans Ascension, vous appuyez sur une touche pour sauter, et un curseur désigne précisément l'endroit où vous atterrirez, sa couleur indiquant les chances de réus-





tous ses aspects, Ascension vise en fait à se débarrasser du carcan habituel des jeux de rôle. Plus de statistiques ou d'inventaire à gérer, vous allez où bon vous semble dans un univers entièrement géré en temps réel. Inutile de dire que l'idée autant que le concept nous ont mis en appétit ! Vous serez d'ailleurs heureux d'apprendre que Origin vous prépare un petit *snack*, sous forme de démo, qui servira d'introduction au jeu et vous permettra de vous familiariser avec l'interface, avant de vous ouvrir tout grand en fin d'année les portes de Sosaria. ■

Frédéric Marié

ste. À vous alors de juger si le risque en vaut la chandelle. Même si le jeu se déroule en temps réel, les phases de combat mettent plus l'accent sur la stratégie que les réflexes. Les 25 monstres différents que vous rencontrerez usent de différentes tactiques pour occuper leur chambre de votre âme, certains par exemple vous gardant à distance pour vous forcer à effectuer des charges risquées. Mais en plus des 40 armes que pourra manier votre avatar, celui-ci garde aussi l'option d'utiliser la magie, ayant à sa disposition 45 sorts différents. Enfin, l'humiliant sac à dos des derniers épisodes devrait être un peu plus facile à gérer !

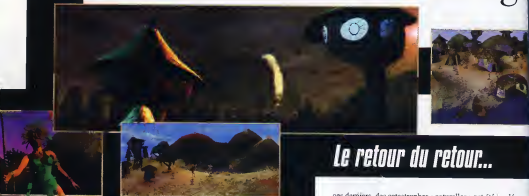
Un monde plus vrai

Enfin, pour finir en beauté, on devrait trouver dans Ascension la même richesse au niveau du scénario, griffe caractéristique des Ultima. En plus de l'intrigue, que bien sûr Richard Garriott n'a pas voulu nous révéler, vous pourrez interagir avec des dizaines de personnages peuplant le monde de Britannia. Certains n'auront aucune influence sur le déroulement de l'histoire, mais tous mériteront leur petit tran-tran de vie que vous déciderez de les aborder ou que vous ne les rencontrerez jamais durant votre aventure. Sous



Populous

The Third Coming



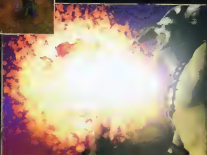
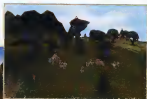
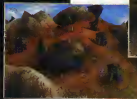
Le retour du retour...

C'est en 1990 que Bullfrog a connu la célébrité grâce à un jeu totalement novateur pour son époque. Je parle bien évidemment de Populous. Un nom dont la simple pensée me fait encore trembler de joie et de nostalgie. Bref, Populous était le premier jeu vidéo où vous aviez la puissance d'un dieu. Vous domniez le monde depuis votre résidence aérienne. Vous aplatissez des kilomètres carrés de terre. Vous manipulez la nature pour satisfaire votre peuple dans le but ultime de le faire vous vénérer. Bref, Populous a été la première simulation de « dieu » à voir le jour. Huit ans et quelques millions de copies vendues plus tard, Bullfrog revient au titre qui a fait sa gloire. Contrairement à la majorité des suites que nous connaissons, Populous The Third Coming adopte une approche complètement différente de celle de ses prédécesseurs. Vous êtes maintenant maître d'une planète. Cette dernière est entièrement réalisée en 3D. Aussi, les concepteurs de Bullfrog vous donnent une autonomie de contrôle totale. Vous n'êtes pas restreint par les bords d'une map car tout est accessible. Vous pouvez tourner la sphère sur tous les axes possibles et imaginables. Vous avez aussi la possibilité de zoomer et dézoomer à volonté. Il existe même une vue spatiale pour les mégalos. Ce passage complet à l'univers de la 3D renforce la sensation de puissance que vous ressentiez en jouant. À l'image de son illustre ancêtre, Populous The Third Coming propose une multitude de terrains comme le désert, la neige et même Mars. Histoire de vous amuser avec

Éditeur :
Bullfrog
Date de sortie :
novembre

ces derniers, des catastrophes « naturelles » ont été implémentées. Il faut bien que les dieux se distraient avec quelques tremblements de terre, volcans, tornades et autres « gadgets » du genre. L'ambiance chantique du jeu est d'ailleurs étayée par un jeu d'ombre et de lumière incroyable. Côté interface, Bullfrog a opté pour l'instinctif. Au bout d'une partie, toutes les actions sont simples à réaliser. Pour finir, Populous 3 propose aussi un mode Multijoueur. J'en profite pour vous dire que nous ne sortirons pas de magasin en novembre. Nous serons trop occupés à jouer les dieux que nous sommes déjà (on déconne, pas de panique)...

Tommy Francois



Coupe du Monde 96 Incoming



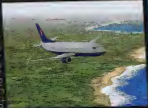
Reamson Crusade



Eon Quest



upgrade FSX



Plus de 200 titres disponibles

sans CB

Rendez chez vous et achetez toutes les nouvelles. Ça ne coûte rien de dire : j'ai une liste, mais ça coûte cher d'être un lanceur en avion de chasse. C'est ce que le hardware peut offrir. Une expérience de jeu qui est un véritable plaisir. Vous pouvez en acheter au 3617 SCI. Si vous n'avez pas de carte vidéo de 32 Mo, c'est dommage. Mais si vous avez une carte vidéo de 32 Mo, c'est dommage. (0,50 F / min)

Redline Racer, Proxi Grand Prix, Starcraft, Super Match Soccer, Armor Command, Le Petit Prince, Fallout, Dark Omen, F-15 Myth, L'héritage du Temps, Ultimate Race, Encyclopédie Hachette, F-22 Raptor, Zero Zone, Lords of Magic, Ubik, Earth 2140, Croc, F/A-18 Korea, Snake 2, Oddworld, Longbow 2, Flight Unlimited II, Blade Runner, USCF Chess, Tomb Raider 2, Front de l'Est, Virtua Fighter 2, Age of Empires, Riven, l'Art du Moyen-Âge, Le Romantisme, etc.

Worms, Grand Prix, F-15, F-16, F-17, F-18, F-19, F-20, F-21, F-22, F-23, F-24, F-25, F-26, F-27, F-28, F-29, F-30, F-31, F-32, F-33, F-34, F-35, F-36, F-37, F-38, F-39, F-40, F-41, F-42, F-43, F-44, F-45, F-46, F-47, F-48, F-49, F-50, F-51, F-52, F-53, F-54, F-55, F-56, F-57, F-58, F-59, F-60, F-61, F-62, F-63, F-64, F-65, F-66, F-67, F-68, F-69, F-70, F-71, F-72, F-73, F-74, F-75, F-76, F-77, F-78, F-79, F-80, F-81, F-82, F-83, F-84, F-85, F-86, F-87, F-88, F-89, F-90, F-91, F-92, F-93, F-94, F-95, F-96, F-97, F-98, F-99, F-100, F-101, F-102, F-103, F-104, F-105, F-106, F-107, F-108, F-109, F-110, F-111, F-112, F-113, F-114, F-115, F-116, F-117, F-118, F-119, F-120, F-121, F-122, F-123, F-124, F-125, F-126, F-127, F-128, F-129, F-130, F-131, F-132, F-133, F-134, F-135, F-136, F-137, F-138, F-139, F-140, F-141, F-142, F-143, F-144, F-145, F-146, F-147, F-148, F-149, F-150, F-151, F-152, F-153, F-154, F-155, F-156, F-157, F-158, F-159, F-160, F-161, F-162, F-163, F-164, F-165, F-166, F-167, F-168, F-169, F-170, F-171, F-172, F-173, F-174, F-175, F-176, F-177, F-178, F-179, F-180, F-181, F-182, F-183, F-184, F-185, F-186, F-187, F-188, F-189, F-190, F-191, F-192, F-193, F-194, F-195, F-196, F-197, F-198, F-199, F-200, F-201, F-202, F-203, F-204, F-205, F-206, F-207, F-208, F-209, F-210, F-211, F-212, F-213, F-214, F-215, F-216, F-217, F-218, F-219, F-220, F-221, F-222, F-223, F-224, F-225, F-226, F-227, F-228, F-229, F-230, F-231, F-232, F-233, F-234, F-235, F-236, F-237, F-238, F-239, F-240, F-241, F-242, F-243, F-244, F-245, F-246, F-247, F-248, F-249, F-250, F-251, F-252, F-253, F-254, F-255, F-256, F-257, F-258, F-259, F-260, F-261, F-262, F-263, F-264, F-265, F-266, F-267, F-268, F-269, F-270, F-271, F-272, F-273, F-274, F-275, F-276, F-277, F-278, F-279, F-280, F-281, F-282, F-283, F-284, F-285, F-286, F-287, F-288, F-289, F-290, F-291, F-292, F-293, F-294, F-295, F-296, F-297, F-298, F-299, F-300, F-301, F-302, F-303, F-304, F-305, F-306, F-307, F-308, F-309, F-310, F-311, F-312, F-313, F-314, F-315, F-316, F-317, F-318, F-319, F-320, F-321, F-322, F-323, F-324, F-325, F-326, F-327, F-328, F-329, F-330, F-331, F-332, F-333, F-334, F-335, F-336, F-337, F-338, F-339, F-340, F-341, F-342, F-343, F-344, F-345, F-346, F-347, F-348, F-349, F-350, F-351, F-352, F-353, F-354, F-355, F-356, F-357, F-358, F-359, F-360, F-361, F-362, F-363, F-364, F-365, F-366, F-367, F-368, F-369, F-370, F-371, F-372, F-373, F-374, F-375, F-376, F-377, F-378, F-379, F-380, F-381, F-382, F-383, F-384, F-385, F-386, F-387, F-388, F-389, F-390, F-391, F-392, F-393, F-394, F-395, F-396, F-397, F-398, F-399, F-400, F-401, F-402, F-403, F-404, F-405, F-406, F-407, F-408, F-409, F-410, F-411, F-412, F-413, F-414, F-415, F-416, F-417, F-418, F-419, F-420, F-421, F-422, F-423, F-424, F-425, F-426, F-427, F-428, F-429, F-430, F-431, F-432, F-433, F-434, F-435, F-436, F-437, F-438, F-439, F-440, F-441, F-442, F-443, F-444, F-445, F-446, F-447, F-448, F-449, F-450, F-451, F-452, F-453, F-454, F-455, F-456, F-457, F-458, F-459, F-460, F-461, F-462, F-463, F-464, F-465, F-466, F-467, F-468, F-469, F-470, F-471, F-472, F-473, F-474, F-475, F-476, F-477, F-478, F-479, F-480, F-481, F-482, F-483, F-484, F-485, F-486, F-487, F-488, F-489, F-490, F-491, F-492, F-493, F-494, F-495, F-496, F-497, F-498, F-499, F-500, F-501, F-502, F-503, F-504, F-505, F-506, F-507, F-508, F-509, F-510, F-511, F-512, F-513, F-514, F-515, F-516, F-517, F-518, F-519, F-520, F-521, F-522, F-523, F-524, F-525, F-526, F-527, F-528, F-529, F-530, F-531, F-532, F-533, F-534, F-535, F-536, F-537, F-538, F-539, F-540, F-541, F-542, F-543, F-544, F-545, F-546, F-547, F-548, F-549, F-550, F-551, F-552, F-553, F-554, F-555, F-556, F-557, F-558, F-559, F-560, F-561, F-562, F-563, F-564, F-565, F-566, F-567, F-568, F-569, F-570, F-571, F-572, F-573, F-574, F-575, F-576, F-577, F-578, F-579, F-580, F-581, F-582, F-583, F-584, F-585, F-586, F-587, F-588, F-589, F-590, F-591, F-592, F-593, F-594, F-595, F-596, F-597, F-598, F-599, F-600, F-601, F-602, F-603, F-604, F-605, F-606, F-607, F-608, F-609, F-610, F-611, F-612, F-613, F-614, F-615, F-616, F-617, F-618, F-619, F-620, F-621, F-622, F-623, F-624, F-625, F-626, F-627, F-628, F-629, F-630, F-631, F-632, F-633, F-634, F-635, F-636, F-637, F-638, F-639, F-640, F-641, F-642, F-643, F-644, F-645, F-646, F-647, F-648, F-649, F-650, F-651, F-652, F-653, F-654, F-655, F-656, F-657, F-658, F-659, F-660, F-661, F-662, F-663, F-664, F-665, F-666, F-667, F-668, F-669, F-670, F-671, F-672, F-673, F-674, F-675, F-676, F-677, F-678, F-679, F-680, F-681, F-682, F-683, F-684, F-685, F-686, F-687, F-688, F-689, F-690, F-691, F-692, F-693, F-694, F-695, F-696, F-697, F-698, F-699, F-700, F-701, F-702, F-703, F-704, F-705, F-706, F-707, F-708, F-709, F-710, F-711, F-712, F-713, F-714, F-715, F-716, F-717, F-718, F-719, F-720, F-721, F-722, F-723, F-724, F-725, F-726, F-727, F-728, F-729, F-730, F-731, F-732, F-733, F-734, F-735, F-736, F-737, F-738, F-739, F-740, F-741, F-742, F-743, F-744, F-745, F-746, F-747, F-748, F-749, F-750, F-751, F-752, F-753, F-754, F-755, F-756, F-757, F-758, F-759, F-760, F-761, F-762, F-763, F-764, F-765, F-766, F-767, F-768, F-769, F-770, F-771, F-772, F-773, F-774, F-775, F-776, F-777, F-778, F-779, F-780, F-781, F-782, F-783, F-784, F-785, F-786, F-787, F-788, F-789, F-790, F-791, F-792, F-793, F-794, F-795, F-796, F-797, F-798, F-799, F-800, F-801, F-802, F-803, F-804, F-805, F-806, F-807, F-808, F-809, F-810, F-811, F-812, F-813, F-814, F-815, F-816, F-817, F-818, F-819, F-820, F-821, F-822, F-823, F-824, F-825, F-826, F-827, F-828, F-829, F-830, F-831, F-832, F-833, F-834, F-835, F-836, F-837, F-838, F-839, F-840, F-841, F-842, F-843, F-844, F-845, F-846, F-847, F-848, F-849, F-850, F-851, F-852, F-853, F-854, F-855, F-856, F-857, F-858, F-859, F-860, F-861, F-862, F-863, F-864, F-865, F-866, F-867, F-868, F-869, F-870, F-871, F-872, F-873, F-874, F-875, F-876, F-877, F-878, F-879, F-880, F-881, F-882, F-883, F-884, F-885, F-886, F-887, F-888, F-889, F-890, F-891, F-892, F-893, F-894, F-895, F-896, F-897, F-898, F-899, F-900, F-901, F-902, F-903, F-904, F-905, F-906, F-907, F-908, F-909, F-910, F-911, F-912, F-913, F-914, F-915, F-916, F-917, F-918, F-919, F-920, F-921, F-922, F-923, F-924, F-925, F-926, F-927, F-928, F-929, F-930, F-931, F-932, F-933, F-934, F-935, F-936, F-937, F-938, F-939, F-940, F-941, F-942, F-943, F-944, F-945, F-946, F-947, F-948, F-949, F-950, F-951, F-952, F-953, F-954, F-955, F-956, F-957, F-958, F-959, F-960, F-961, F-962, F-963, F-964, F-965, F-966, F-967, F-968, F-969, F-970, F-971, F-972, F-973, F-974, F-975, F-976, F-977, F-978, F-979, F-980, F-981, F-982, F-983, F-984, F-985, F-986, F-987, F-988, F-989, F-990, F-991, F-992, F-993, F-994, F-995, F-996, F-997, F-998, F-999, F-1000, F-1001, F-1002, F-1003, F-1004, F-1005, F-1006, F-1007, F-1008, F-1009, F-1010, F-1011, F-1012, F-1013, F-1014, F-1015, F-1016, F-1017, F-1018, F-1019, F-1020, F-1021, F-1022, F-1023, F-1024, F-1025, F-1026, F-1027, F-1028, F-1029, F-1030, F-1031, F-1032, F-1033, F-1034, F-1035, F-1036, F-1037, F-1038, F-1039, F-1040, F-1041, F-1042, F-1043, F-1044, F-1045, F-1046, F-1047, F-1048, F-1049, F-1050, F-1051, F-1052, F-1053, F-1054, F-1055, F-1056, F-1057, F-1058, F-1059, F-1060, F-1061, F-1062, F-1063, F-1064, F-1065, F-1066, F-1067, F-1068, F-1069, F-1070, F-1071, F-1072, F-1073, F-1074, F-1075, F-1076, F-1077, F-1078, F-1079, F-1080, F-1081, F-1082, F-1083, F-1084, F-1085, F-1086, F-1087, F-1088, F-1089, F-1090, F-1091, F-1092, F-1093, F-1094, F-1095, F-1096, F-1097, F-1098, F-1099, F-1100, F-1101, F-1102, F-1103, F-1104, F-1105, F-1106, F-1107, F-1108, F-1109, F-1110, F-1111, F-1112, F-1113, F-1114, F-1115, F-1116, F-1117, F-1118, F-1119, F-1120, F-1121, F-1122, F-1123, F-1124, F-1125, F-1126, F-1127, F-1128, F-1129, F-1130, F-1131, F-1132, F-1133, F-1134, F-1135, F-1136, F-1137, F-1138, F-1139, F-1140, F-1141, F-1142, F-1143, F-1144, F-1145, F-1146, F-1147, F-1148, F-1149, F-1150, F-1151, F-1152, F-1153, F-1154, F-1155, F-1156, F-1157, F-1158, F-1159, F-1160, F-1161, F-1162, F-1163, F-1164, F-1165, F-1166, F-1167, F-1168, F-1169, F-1170, F-1171, F-1172, F-1173, F-1174, F-1175, F-1176, F-1177, F-1178, F-1179, F-1180, F-1181, F-1182, F-1183, F-1184, F-1185, F-1186, F-1187, F-1188, F-1189, F-1190, F-1191, F-1192, F-1193, F-1194, F-1195, F-1196, F-1197, F-1198, F-1199, F-1200, F-1201, F-1202, F-1203, F-1204, F-1205, F-1206, F-1207, F-1208, F-1209, F-1210, F-1211, F-1212, F-1213, F-1214, F-1215, F-1216, F-1217, F-1218, F-1219, F-1220, F-1221, F-1222, F-1223, F-1224, F-1225, F-1226, F-1227, F-1228, F-1229, F-1230, F-1231, F-1232, F-1233, F-1234, F-1235, F-1236, F-1237, F-1238, F-1239, F-1240, F-1241, F-1242, F-1243, F-1244, F-1245, F-1246, F-1247, F-1248, F-1249, F-1250, F-1251, F-1252, F-1253, F-1254, F-1255, F-1256, F-1257, F-1258, F-1259, F-1260, F-1261, F-1262, F-1263, F-1264, F-1265, F-1266, F-1267, F-1268, F-1269, F-1270, F-1271, F-1272, F-1273, F-1274, F-1275, F-1276, F-1277, F-1278, F-1279, F-1280, F-1281, F-1282, F-1283, F-1284, F-1285, F-1286, F-1287, F-1288, F-1289, F-1290, F-1291, F-1292, F-1293, F-1294, F-1295, F-1296, F-1297, F-1298, F-1299, F-1300, F-1301, F-1302, F-1303, F-1304, F-1305, F-1306, F-1307, F-1308, F-1309, F-1310, F-1311, F-1312, F-1313, F-1314, F-1315, F-1316, F-1317, F-1318, F-1319, F-1320, F-1321, F-1322, F-1323, F-1324, F-1325, F-1326, F-1327, F-1328, F-1329, F-1330, F-1331, F-1332, F-1333, F-1334, F-1335, F-1336, F-1337, F-1338, F-1339, F-1340, F-1341, F-1342, F-1343, F-1344, F-1345, F-1346, F-1347, F-1348, F-1349, F-1350, F-1351, F-1352, F-1353, F-1354, F-1355, F-1356, F-1357, F-1358, F-1359, F-1360, F-1361, F-1362, F-1363, F-1364, F-1365, F-1366, F-1367, F-1368, F-1369, F-1370, F-1371, F-1372, F-1373, F-1374, F-1375, F-1376, F-1377, F-1378, F-1379, F-1380, F-1381, F-1382, F-1383, F-1384, F-1385, F-1386, F-1387, F-1388, F-1389, F-1390, F-1391, F-1392, F-1393, F-1394, F-1395, F-1396, F-1397, F-1398, F-1399, F-1400, F-1401, F-1402, F-1403, F-1404, F-1405, F-1406, F-1407, F-1408, F-1409, F-1410, F-1411, F-1412, F-1413, F-1414, F-1415, F-1416, F-1417, F-1418, F-1419, F-1420, F-1421, F-1422, F-1423, F-1424, F-1425, F-1426, F-1427, F-1428, F-1429, F-1430, F-1431, F-1432, F-1433, F-1434, F-1435, F-1436, F-1437, F-1438, F-1439, F-1440, F-1441, F-1442, F-1443, F-1444, F-1445, F-1446, F-1447, F-1448, F-1449, F-1450, F-1451, F-1452, F-1453, F-1454, F-1455, F-1456, F-1457, F-1458, F-1459, F-1460, F-1461, F-1462, F-1463, F-1464, F-1465, F-1466, F-1467, F-1468, F-1469, F-1470, F-1471, F-1472, F-1473, F-1474, F-1475, F-1476, F-1477, F-1478, F-1479, F-1480, F-1481, F-1482, F-1483, F-1484, F-1485, F-1486, F-1487, F-1488, F-1489, F-1490, F-1491, F-1492, F-1493, F-1494, F-1495, F-1496, F-1497, F-1498, F-1499, F-1500, F-1501, F-1502, F-1503, F-1504, F-1505, F-1506, F-1507, F-1508, F-1509, F-1510, F-1511, F-1512, F-1513, F-1514, F-1515, F-1516, F-1517, F-1518, F-1519, F-1520, F-1521, F-1522, F-1523, F-1524, F-1525, F-1526, F-1527, F-1528, F-1529, F-1530, F-1531, F-1532, F-1533, F-1534, F-1535, F-1536, F-1537, F-1538, F-1539, F-1540, F-1541, F-1542, F-1543, F-1544, F-1545, F-1546, F-1547, F-1548, F-1549, F-1550, F-1551, F-1552, F-1553, F-1554, F-1555, F-1556, F-1557, F-1558, F-1559, F-1560, F-1561, F-1562, F-1563, F-1564, F-1565, F-1566, F-1567, F-1568, F-1569, F-1570, F-1571, F-1572, F-1573, F-1574, F-1575, F-1576, F-1577, F-1578, F-1579, F-1580, F-1581, F-1582, F-1583, F-1584, F-1585, F-1586, F-1587, F-1588, F-1589, F-1590, F-1591, F-1592, F-1593, F-1594, F-1595, F-1596, F-1597, F-1598, F-1599, F-1600, F-1601, F-1602, F-1603, F-1604, F-1605, F-1606, F-1607, F-1608, F-1609, F-1610, F-1611, F-1612, F-1613, F-1614, F-1615, F-1616, F-1617, F-1618, F-1619, F-1620, F-1621, F-1622, F-1623, F-1624, F-1625, F-1626, F-1627, F-1628, F-1629, F-1630, F-1631, F-1632, F-1633, F-1634, F-1635, F-1636, F-1637, F-1638, F-1639, F-1640, F-1641, F-1642, F-1643, F-1644, F-1645, F-1646, F-1647, F-1648, F-1649, F-1650, F-1651, F-1652, F-1653, F-1654, F-1655, F-1656, F-1657, F-1658, F-1659, F-1660, F-1661, F-1662, F-1663, F-1664, F-1665, F-1666, F-1667, F-1668, F-1669, F-1670, F-1671, F-1672, F-1673, F-1674, F-1675, F-1676, F-1677, F-1678, F-1679, F-1680, F-1681, F-1682, F-1683, F-1684, F-1685, F-1686, F-1687, F-1688, F-1689, F-1690, F-1691, F-1692, F-1693, F-1694, F-1695, F-1696, F-1697, F-1698, F-1699, F-1700, F-1701, F-1702, F-1703, F-1704, F-1705, F-1706, F-1707, F-1708, F-1709, F-1710, F-1711, F-1712, F-1713, F-1714, F-1715, F-1716, F-1717, F-1718, F-1719, F-1720, F-1721, F-1722, F-1723, F-1724, F-1725, F-1726, F-1727, F-1728, F-1729, F-1730, F-1731, F-1732, F-1733, F-1734, F-1735, F-1736, F-1737, F-1738, F-1739, F-1740, F-1741, F-1742, F-1743, F-1744, F-1745, F-1746, F-1747, F-1748, F-1749, F-1750, F-1751, F-1752, F-1753, F-1754, F-1755, F-1756, F-1757, F-1758, F-1759, F-1760, F-1761, F-1762, F-1763, F-1764, F-1765, F-1766, F-1767, F-1768, F-1769, F-1770, F-1771, F-1772, F-1773, F-1774, F-1775, F-1776, F-1777, F-1778, F-1779, F-1780, F-1781, F-1782, F-1783, F-1784, F-1785, F-1786, F-1787, F-1788, F-1789, F-1790, F-1791, F-1792, F-1793, F-1794, F-1795, F-1796, F-1797, F-1798, F-1799, F-1800, F-1801, F-1802, F-1803, F-1804, F-1805, F-1806, F-1807, F-1808, F-1809, F-1810, F-1811, F-1812, F-1813, F-1814, F-1815, F-1816, F-1817, F-1818, F-1819, F-1820, F-1821, F-1822, F-1823, F-1824, F-1825

SimCity 3000

École d'archi



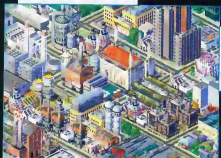
Éditeur :
Electronic Arts
Date de sortie :
septembre

Maxis relance une fois de plus le marché de l'immobilier virtuel avec cette troisième version de leur fameux hit SimCity. Malgré les rumeurs initiales, la présentation du jeu, lors de l'E3, a permis de confirmer qu'il ne serait pas en 3D. Malgré tout, la qualité des graphismes place SimCity 3000 à des années-lumière du précédent, comme en témoignent les photos d'écran. Le jeu disposera de nombreux niveaux de zoom, les plus détaillés permettant même de distinguer les voitures et les simiens, euh, humains, enfin les habitants de votre cité virtuelle. Le choix de *buildings* à construire à carrement doublé, pour maintenant friser les 400. Et si ça ne vous suffit pas, un outil appelé *Building Architect Tool* vous permettra de laisser libre cours à votre imagination en créant vos propres modèles. De surcroît, de nombreuses animations et un environnement sonore en 3D vous plongeront encore

plus dans l'atmosphère de vos mégapoles.

En plus de la réalisation, SimCity 3000 devrait profiter d'un sérieux ravalement de façade au niveau de l'intérêt de jeu. Il faut bien l'admettre, SimCity 2000 n'offrait pas un grand challenge, même aux niveaux les plus difficiles. Cette fois, les maires confirmés devraient éprouver plus de difficulté à maintenir leur ville à flot, financièrement parlant, et gérer les mauvaises surprises inhérentes au développement urbain, ainsi que des catastrophes. À la demande des joueurs, il sera aussi possible de gérer plus précisément les forces de police et les pompiers. Une fois que vous penserez avoir créé la métropole ultime, vous aurez la possibilité de l'offrir aux yeux du monde entier en la mettant à disposition sur le site Web www.simcity.com.

Frédéric Marié



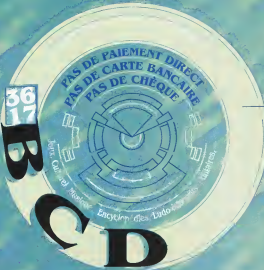
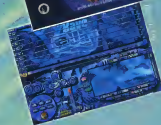
P C

Prost Grand Prix, Super Match Soccer, Robinson Crusoe, Ubik
Le Petit Prince, Starcraft, Dark Omen, upgrade FSFX, Fallout
Semper FI, F-15, The JourneyMan Project 3, Ultimate Race
Front de l'Est, Zero Zone, Lords of Magic, Ski Racing, Riven
F/A-18, Korea Blade Runner, Wing Commander Prophecy, Croc
Tomb Raider 2, l'Enigme de la Tombe Royale, Age of Empires
Pilgrim, oddworld, USCP Chess, Quake 2, Flight Unlimited II
E=M6, Le Romantisme, Encyclopédie Hachette, etc

PLAYSTATION

Amor Command, Resident Evil 2, Star Wars - Snow Racer 98
Masters of Teräs Käsi, Jet Rider 2, Ayrton Senna Duel 2, Chill
Pitfall 3D, Bloody Roar, Need For Speed III, Caesar's Palace
Versailles, Powerboat Racing, Shadow Master, Final Fantasy 7
Nightmare Creatures, Tomb Raider 2 Pandemonium 2, etc

RUBRIQUE HARDWARE +++ MAC +++ NINTENDO 64



Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur 3617 BCD

Le Meilleur Chemin

Composez 3617 BCD sur votre minitel, Indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*

Best Way to CD

Indiana Jones

et la Machine Infernale



Tomb Raider au placard...



Lara Croft n'est pas Indiana Jones ! Même si ses énormes protubérances font d'elle une aventurière plus qu'alléchante, elle est loin d'avoir la réputation et la classe de Indy. Qui ne s'est d'ailleurs jamais imaginé en train de dévaler les niveaux de Tomb Raider aux commandes du véritable héros de nos temps modernes ? Rendons à César ce qui lui appartient. En tous les cas, c'est exactement ce que LucasArts s'est dit. Bien décidés à piquer la vedette à Core Design, les studios LucasArts nous annoncent une version tridimensionnelle des aventures du Dr. Jones. Indiana Jones et la Machine Infernale se déroule en 1947.



Éditeur :
LucasArts
Date de sortie :
fin 98



Le régime Nazi est tombé mais la guerre froide pointe déjà le bout de son nez. L'U.R.S.S. étant une des plus grandes puissances mondiales, elle lance des recherches concernant les arcanes oubliées de notre planète. Une équipe d'agents russes semble avoir trouvé quelque chose sur l'ancien site de la mythique Tour de Babel... Intriguée et surtout inquiétée par la tournure que prennent les événements, la C.I.A. loue les services du Dr. Henry « Indiana » Jones pour mettre à jour le complot... Je m'arrête de suite, histoire de ne pas vous dévoiler l'intégralité du scénario. D'autant plus que c'est un des points forts du jeu par rapport à Tomb Raider. En effet, Indy explore une grande variété de sites exotiques, des mystérieuses ruines de Babylone au labyrinthe des Olmèques. Ses périples s'étalent sur 16 niveaux différents bourrés d'énigmes et d'adversaires. De quoi vous occuper pendant quelques jours...

Côté esthétique, les artistes de LucasArts ont mis un véritable point d'honneur à détailler les niveaux. Ils sont extrêmement bien réalisés et jouissent d'une précision d'exécution quasi-jouissive. En revanche, une carte accélératrice est obligatoire pour faire tourner le jeu sur votre PC. Pour conclure, si Indiana Jones et la Machine Infernale est aussi bon, voire meilleur que Tomb Raider, c'est la jouabilité qui fera la différence. Reste à savoir si LucasArts saura nous combler de plaisir à ce niveau. ■

Tommy Francoeur

L'informatique a un nouveau prix

Snake micro

Tél : 01 43 44 90 93

P II 233 MMX

5.490 F ^{TTC}



Processeur INTEL Pentium II - 512 ko
Mémoire 32 Mo SDRAM 64 bits 10ns
Carte Mère Chipset INTEL 440LX
512 Ko de cache Format ATX
Evolutive PII 233 à PII 333 Mhz
Bus AGP Contrôleur Ultra DMA/33 - Port USB
Carte Vidéo 4 Mo ATI 3D Charger bus AGP 2X
Moniteur 15" MPRII 1024*768 pitch 0,28p
Disque Dur 2,1 Go fast IDE ULTRA DMA
Lecteur CD-Rom 24X IDE multi read
Carte Son SoundBlaster 16 Bits PnP
H.P. 60 W Stéréo
Lecteur de Disquettes 1,44 Mo 3"1/2
Clavier 105 touches français PS/2
Souris PS/2 + tapis
Boîtier Moyen Tour 230 Watts, format ATX



P II 266 MMX

5.990 F ^{TTC}

P II 300 MMX

6.990 F ^{TTC}

P II 333 MMX

7.590 F ^{TTC}

32 Mo SDRAM supplémentaires
Disque Dur 3,2 Go U-DMA
Disque Dur 4,3 Go U-DMA
Disque Dur 6,4 Go U-DMA
C.vidéo ATI Xpert@Work 4 Mo AGP
C.vidéo ATI Xpert@Play 4 Mo AGP
C.vidéo Millennium II 4 Mo AGP
Carte Son SoundBlaster Awo 64 PnP
Boîtier Grande Tour 230 Watts format ATX

+ 259 Ftc
+ 200 Ftc
+ 310 Ftc
+ 500 Ftc
+ 300 Ftc
+ 400 Ftc
+ 550 Ftc
+ 230 Ftc
+ 130 Ftc

Sans Moniteur
Moniteur 15" SMILE MPRII 0,28p
Moniteur 17" MPRII 0,28p
Moniteur 17" SMILE MPRII 0,28p
Moniteur 15" SONY 100 ES 0,25p
Moniteur 17" SONY 200 ES 0,25p
Moniteur 17" IIYAMA 0,25p 9017T
HP 120 W
HP 300 W Stéréo + Woofer
Windows 95 OSR2 CD

- 900 Ftc
+ 300 Ftc
+ 1000 Ftc
+ 1450 Ftc
+ 1200 Ftc
+ 2900 Ftc
+ 2900 Ftc
+ 50 Ftc
+ 239 Ftc
+ 659 Ftc

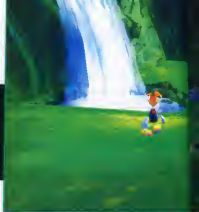
Garantie 5 ans
1 an pièces - 5 ans MO

VPC

Retrouvez nous sur INTERNET
www.dual.net/snake

11, rue Crozatier 75012 Paris - Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h.
Tél : 01 43 44 90 93 - Fax : 01 43 44 90 83 - www.dual.net/snake - snake@dual.net





Mario s'brosse

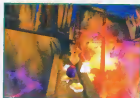


Rayman 2



Éditeur :
Ubisoft

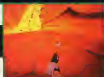
Date de sortie :
décembre



En découvrant Rayman 2, j'ai d'abord cru à une erreur. Excusez-moi, c'est bien là, le stand Ubisoft ? Ah, c'est là ? Et, hum, dites-moi... le jeu en 3D qui danse devant moi me dit quelque chose, sans doute le look du héros, ne serait-ce pas la suite de Rayman, le jeu de plates-formes 2D sorti il y a quelques années ? Oui ? Ben, je suis très impressionné ! J' imagine que ce ne sont pas les développeurs qui ont conçu le premier Rayman... Pardon ? Oh, là, je ne vous crois pas... Si ? Et bien ils sont forts, les mecs ! Quelle reconversion ! Passer de l'animation de sprites 2D à celle de polygones 3D n'était déjà pas chose facile, mais ils ont largement été au-delà de ce qu'on était en droit d'attendre d'un simple ajustement technologique ! Oubliez tout ce que vous avez vu jusqu'à présent sur PC ou console, Rayman 2 déchire tout ! La grosse claque visuelle ! À tel point que Mario (sur Nintendo 64), pourtant une référence du genre, fait aujourd'hui pâle figure : animations diverses et variées, très nombreux détails graphiques, tex-



tures hautes en couleur..., autant de caractéristiques dont Mario 64 ne pouvait guère se prévaloir. Alors il est vrai que Rayman, le blondinet hébété que vous aurez le plaisir de guider à travers trois univers différents (de 10 niveaux chacun), est sensiblement moins charismatique que notre sympathique plombier..., mais pour le reste, il n'y a pas photo. Rayman 2 dégage un tel foisonnement graphique, une telle vie (créatures et décors en perpétuel mouvement), un tel jallissement de couleurs, que si vous jouez ou rejouez ensuite à Mario 64, vous aurez le sentiment de dessiner sur une ardoise magique... un poil terne ! Pourtant, les deux jeux surnommés portentent le même principe : le joueur dirige un personnage en vue extérieure dans une série de niveaux truffés d'obstacles, de pièges et de monstres croquignoles (mais agréables). Pas de répit pour Rayman donc, il passera son temps à courir, sauter, nager, escalader des rochers, grimper aux lianes, se suspendre aux échelles, balancer son poing dans la tronche des vilains méchants



pâlé. Comme dans Mario, nous sommes ici dans un univers assez enfantin. Avec leurs look bizarroïdes, les monstres ne font même pas peur, c'est vous dire ! Reste une esthétique susceptible de séduire les plus adultes d'entre nous : couleurs artistiquement choisies (unité des tons ou usage de couleurs complémentaires), textures finement ciselées, effets d'ombre et de lumière, interaction réaliste avec l'environnement (propagation des ondes quand le personnage effleure la surface de l'eau, par exemple), animations du héros et des créatures irréprochables... du point de vue de la réalisation, les développeurs de Rayman 2 n'ont pas fait dans la demi-mesure ! Bon alors, je vous le concède, tout cela paraît trop beau pour être vrai. D'autant que nous n'avons pas pu évaluer la jouabilité de Rayman 2, présenté en démo tournante, ni même la fluidité de ses animations sur une bécane autre qu'un Pentium II 400, doté de 128 Mo de RAM et équipé de deux Voodoo 2 (configuration standard pour tous les jeux 3D présentés à l'E3). Nous resterons donc prudents. Disons simplement que ce jeu fabuleux, magnifique, voire génial, est... euh... passablement prometteur. ■

Éric Ernaux

Messiah



La dernière tentation du Christ...

directs de les attaquer. Pour palier ce petit problème, Bob a un pouvoir pas comme les autres. Il a la capacité de posséder l'âme de n'importe lequel de ses ennemis. Il rentre ainsi à l'intérieur du corps des différents persos présents dans les niveaux et contrôle tous leurs mouvements. Cette nouvelle entité physique lui permet de ramasser des armes et de s'en servir pour accomplir sa croisée contre les forces du mal. Encore mieux, Bob a plusieurs options ! Il peut, par



Qui n'a pas entendu parler de la dernière nouveauté de Shiny Entertainment ? J'ai nommé Messiah, le premier jeu vidéo où vous avez le loisir de jouer un chérubin. Comme le mot Messiah l'indique, notre petit ange joue le rôle du messie tant attendu. Bref, cet envoyé divin s'appelle Bob. Sa mission : sauver la Terre des griffes de Satan. Un concept relativement simple mais derrière lequel se cache quelques surprises. Les anges n'étant pas franchement réputés pour leur penchant pour la violence et leur aptitude à porter des armes, les concepteurs ont trouvé une mécanique de jeu relativement novatrice. En effet, Bob ne peut pas directement tuer ses adversaires car il ne possède pas de moyens

Éditeur :
Shiny/Interplay
Date de sortie :
fin 93

exemple, se la jouer discret en contrôlant un gradé. Ce dernier lui donne alors accès à de nouvelles sections d'un niveau. Il peut aussi passer incognito au sein des troupes de méchants pas bœufs. Au lieu de toujours tuer les sbires de Satan, Bob peut décider de les « désactiver ». Je n'exagère pas. Si Bob contrôle un policier, il peut le faire marcher au travers d'un jet de flammes pour qu'il tombe au sol dans d'atroces souffrances. Un deuxième choix s'offre alors à notre ange : regarder crever le pauvre homme, le libérer rapidement pour qu'il est le temps de se sauver, s'en servir pour attirer l'attention des ennemis ou encore tirer son corps dans une zone d'ombre. Cette démarche donne un souffle d'air frais au jeu car le joueur est maître de la situation. Qui plus est, elle permet à votre côté diabolique de ressortir. Pour finir, Messiah regorge de prouesses techniques sur lesquels nous n'avons malheureusement pas le temps de nous étendre. Ça sera pour une prochaine fois... dans un prochain *Gen4*. ■

Jean-Michel Doan





Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !

La solution pour acheter
moins cher vos CD-ROM et Jeux pour Consoles

3700 titres disponibles
Catalogue

FIFA 98
Le Championnat du Monde 98
CD-ROM pour 2 joueurs

STAR WARS
Le Retour du Jedi
CD-ROM pour 2 joueurs

STARFOX 64
Le Championnat du Monde
CD-ROM pour 2 joueurs

ZER ZONE
Le Championnat du Monde
CD-ROM pour 2 joueurs

WORLD FOOTBALL 98
Le Championnat du Monde
CD-ROM pour 2 joueurs



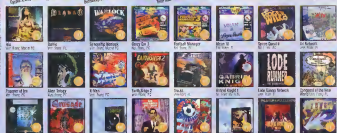
OFFRE EXCEPTIONNELLE

5 CD-ROM 99 F TTC
au choix

+ 1^{er} Cadeau
UNE SUPERBE
MONTRE CHRONO

+ 2^e Cadeau
Votre Range
CD-ROM

+ 3^e Cadeau
UN CD-ROM
TRUCS ET ASTUCES



Pour en savoir plus sur le Club :

PAR TELEPHONE :
0-836-670-505

PAR TELEPHONE :
333-20-14-25-03

PAR INTERNET :
http://www.cdclub.com

3700 titres disponibles
sur catalogue

1^{er} Cadeau : Une superbe MONTRE CHRONO

2^e Cadeau : Un Range CD-ROM

3^e Cadeau : Un CD-ROM TRUCS ET ASTUCES

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- Vous droit d'entrée, à vie, à la collection annuelle.
- Le Catalogue de 148 pages couleur chaque trimestre, des titres, des infos, des nouveautés.
- Les CD-ROM gratuits, en accumulant des points cadeaux.
- Le droit exceptionnellement exceptionnel : 3700 titres offerts dans notre catalogue.
- Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" internationaux !
- Une garantie d'économie : chaque CD-ROM acheté au "Prix Club" (jusqu'à -10 % sur le prix normal), donne droit à une remise supplémentaire jusqu'à -10 % sur un autre CD-ROM.
- Une livraison encore plus rapide en commandant par téléphone, par internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- Un échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retenir des adresses : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 759962, Clichy Cedex

Ensemble remplir ce bon d'essai et le retourner à l'adresse ci-dessus. Vous recevrez gratuitement 3 CD-ROM (à choisir) et un Range CD-ROM. Les CD-ROM seront envoyés par la poste. Les Range CD-ROM seront envoyés par la poste. Les CD-ROM seront envoyés par la poste. Les Range CD-ROM seront envoyés par la poste.

Je règle par : ☐ Chèque ☐ Mandat-Letter ☐ Carte bancaire

Avec ma Carte "4 étoiles" M

MAINTENANT, je vous propose de vous inscrire au Club Européen du Multimédia. Si vous le souhaitez, vous recevrez gratuitement 3 CD-ROM (à choisir) et un Range CD-ROM. Les CD-ROM seront envoyés par la poste. Les Range CD-ROM seront envoyés par la poste.

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Dark Vengeance

On ne comptait plus les jeux d'action/aventure à la Tomb Raider (vue du personnage à l'écran) lors du dernier E3 : Heretic II, Space Bunnies Must Die I, Beneath, Draikan, Tomb Raider 3, Dark Vengeance... Presque tous présentaient des graphismes à tomber par terre, des effets de lumière du feu de dieu et un personnage féminin tout droit échappé du casting de *Alerte à Malibu*. Quelques détails permettaient, heureusement, de les distinguer. Pour Dark Vengeance, il s'agissait de l'intégration de nombreux éléments du jeu de rôle, de sa finition, de l'intelligence de ses monstres (qui évitent les attaques du joueur avec une horripilante habileté) et de la qualité de ses animations. La version en

Peur du noir ?

démonstration ne présentait qu'un personnage (le magot), mais la mouture finale du jeu en proposera deux autres : un guerrier et une amazone (personnage intermédiaire entre le guerrier et le magot). Chacun de ces personnages possèdera un *background*, ses propres armes, compétences et mouvements. On nous promet ainsi plus de 25 armes aux noms ronflants et un large panel de techniques de combat (armes lourdes, magiques, de tir, pièges, etc.). Mais l'élément JDR promis ne se limite pas au choix entre plusieurs personnages, chacun d'eux sera susceptible d'évoluer au fil des 18 missions proposées. La première de celles-ci introduira d'ailleurs le personnage choisi et sera par conséquent unique. Visuellement, les animations sortent d'un réalisme de bon aloi et les décors mêlent extérieurs et intérieurs avec un égal bonheur. Les honneurs reviennent bien sûr au moteur 3D développé par Reality Bytes, qui en plus de gérer de façon réaliste les lois physiques, permet moult effets de lumière. Les cartes 3D sont bien entendus gérées et un mode Multijoueur péchu permettra de réunir jusqu'à 32 joueurs en *deathmatch* ou en jeu par équipe. ■

Thierry Falcoz



Éditeur :
Reality Bytes/
GT Interactive
Date de sortie :
octobre



sans chèque ni CB

Jeux
Éducatifs
Utilitaires
Multimédia
Encyclopédies
Musique
Graphisme
Consoles
Hardware

3617

FULLPLAY

A PPELEZ
C HOISISSEZ
R ECEVEZ en 48 heures

NOUVEAUTES chaque semaine

Jeux :

F22 Raptor, Croisades, Atlantis, Tomb Raider 2, SEGA Rally, Tilonic, Starcraft, Zero Zone, Dark Colony, Interstate 76, Formula 1, Comanche 3.0, Riven, Blade Runner...

Culture :

Print Artist et Photo Express, Larousse Multimédia Encyclopédie, Michel Ange, Molière, La Mythologie Antique, Au cœur des planètes...

Eveil, Éducatifs :

Le Petit Dinosaur, Au pays des jouets, Corps Humain en 3D, E-M6, Longuevue Labs Espagnol...

Hardware :

Lecteurs CD 32x, Disques Durs, Lecteurs Zip, Claviers, Mémoires, Cartes son, Cartes Vidéo...

Mais aussi : logiciels MAC, cartouches et CD PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Gameboy...



Encyclopédie
Hachette Multimedia



MYTH



ADIBOU 2



AU COEUR DES PLANETES



LE PETIT PRINCE



MOTO RACER

Omikron

Peur sur la ville

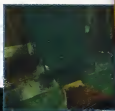


À l'E3, il était difficile de passer par le stand Eidos sans s'arrêter sur Omikron. Difficile également de ne pas se laisser prendre au parfait accent anglais du membre de l'équipe Quantic Dream qui présentait le jeu. Car Quantic Dream est une équipe tout ce qu'il y a de plus française et Omikron un premier jeu qui dépote. Jeu d'arcade en 3D temps réel, ce titre vous propose ni plus ni moins d'évoluer en toute liberté dans une mégapole futuriste (plusieurs même, un cadre arctique étant également prévu). Vous pouvez rentrer dans chaque bâtiment pour découvrir des décors différents, emprunter des véhicules terrestres et aériens, discuter avec tous les personnages croisés dans la rue... Fin du fin, il sera même possible de changer de corps en cas de mort prématurée. Omikron jette un pont entre deux genres jusque-là diamétralement opposés : le jeu d'aventure/exploration et le jeu de combat. Vos déplacements en ville seront ainsi ponctués de rencontres plus ou moins agréables qui vous

Éditeur :
Quantic Dream/
Eidos
Date de sortie :
fin 99

amèneront à utiliser les compétences physiques de votre personnage. Utilisation d'armes et corps à corps (avec enchaînement de coups) seront de la partie, les animations étant, quant à elles, issues de la *motion capture*. Le moteur 3D du jeu s'avère assez stupéfiant. Les graphismes sont en 640 x 480 65 000 couleurs et les cartes 3D gérées (Direct3D). De nombreux effets renforcent l'atmosphère oppressante de la ville : éclairages, brouillard, ombres portées, etc. Les infographistes ont également tenu à ce que leur ville ainsi que ses habitants, soient le plus réaliste possible et ont utilisé à cet effet un système de *motion capture* en temps réel des visages. Le résultat est étonnant. Omikron est clairement un titre sur lequel on reviendra dans les numéros à venir. ■

Thierry Falcoz



Experience the **NEW** REALITY



Le processeur **AMD - K6[®]-2**

est le premier processeur qui offre la
technologie innovatrice 3DNow![™]

Il confère à votre PC un niveau de
performance et de réalisme non encore atteint.

AMD, le logo AMD, K6, 3DNow! et leurs combinaisons ainsi que le logo AMD-K6, 3DNow!
sont des marques, et AMD-K6 est une marque déposée d'Advanced Micro Devices, Inc.

AMD
K6
2
PROCESSOR
3DNow!

www.amd.com

Drakan



Dragon-ement bon !

Prévu pour janvier 99, Drakan est un savant mélange de batailles aériennes à la Panzer Dragoon et de combats terrains à la Die by the Sword. Le tout situé dans un cadre digne de l'univers de Ultima. Vous l'avez compris, ce premier jeu signé Surreal Software est un des plus gros titres du salon. Doté de graphismes impressionnants et d'un concept pour le moins excitant, Drakan va faire des heureux chez les lecteurs de Gen4. D'autant plus que vous jouez le rôle d'une femme... Vous êtes Rynn, une jeune héroïne qui se déplace à dos de dragon. Encore un bon point pour la demoiselle ! Bref, Rynn

Editeur :
Psygnosis
Date de sortie :
janvier 99

part en croisade contre Kulrik, un sorcier maléfique qui a jeté une malédiction atroce sur la Terre. À l'aide de sa monture volante, Rynn parcourt plus de 15 niveaux différents à la poursuite de Kulrik. Au cours de ses périples, Rynn visite toutes sortes de lieux comme de sombres caves, des montagnes glacées, des lieux archange, des forêts soufflées et bien d'autres sites mystérieux. Allez savoir ce qu'un dragon peut vous montrer... En tout cas, le point fort de Drakan réside dans les deux mécaniques de jeu utilisées par les concepteurs. Lorsque vous contrôlez directement Rynn, vous combattez vos adversaires au sol. Plus d'une cin-



quantaine d'armes sont alors à votre disposition de la simple épée à l'arc. Une fois dans les airs, Rynn accède à la myriade de pouvoirs magiques du dragon. La bête crache tout ce qui peut exister. Pour remporter sa quête, Rynn doit absolument combiner les deux techniques de combat. Ainsi, lorsque vous voyez un château au loin, il vous suffit d'y aller en dragon pour éviter les troupes au sol et d'explorer les lieux à pied car votre monture ne peut pas rentrer partout. L'action se déroule aussi bien en extérieur qu'en intérieur, grâce à la « Layer Technology » développée par les programmeurs de Surreal Software. Si vous n'êtes toujours pas convaincu par Drakan, rabattez-vous sur le mode Multijoueur ! Huit personnes sont autorisées à jouer en simultané pour pimenter un tantinet l'intérêt du jeu. Malheureusement, il faudra patienter jusqu'à l'an prochain pour goûter à cette épopée fantastique. ■

Timmy Francoisi

INCOMING	249 F
REDLINE	199 F
QUAKE 2	249 F
AGE OF EMPIRES	249 F
FIGHT SIMULATOR	289 F
I WAR	199 F
FALLOUT	249 F
DARK OMEN	249 F
DIE BY THE SWORD	199 F
F1 RACING 3D	249 F
JEDI KNIGHT	199 F
TOTAL ANNIHILATION	199 F



ORCHID RIGHTEOUS (12 Meg)	2 490 F	DIAMOND MONSTER 2 (12 Meg)	2 290 F
DIAMOND MONSTER 2 (8 Meg)	1 690 F	CREATIVE (12 Meg)	2 290 F

À partir de juillet, venez jouer en réseau, dans les salles ULTIMA - équipées pour vous recevoir - seul, entre amis (jusqu'à 8 !)
ou à travers des tournois organisés par ULTIMA, sur Starcraft, Ultima online, etc... Renseignez-vous vite pour réserver :

A BRUNOY : 01 69 39 55 82

[illegible]

* Sans les magasins participant à l'opération

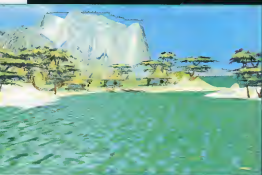
ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Black & White

Quand la grenouille devient bœuf...



▲ Voici les prophéties de ce qu'ils devraient être à la sortie du jeu. Non, il ne s'agit pas d'une scène cinématique mais bel et bien du jeu !



Voici la version qui nous avait été montrée à l'E3. Pas belle, mais par contre l'ensemble du monde fonctionne ! ▼



À force de voir 30 ou 40 jeux par mois, il est de plus en plus rare d'être surpris. Un salon comme l'E3 constitue l'une des rares chances, pour un journaliste, de découvrir les produits d'exception. Et pour les veinards qui eurent accès à la salle secrète de Lionhead, ce fut la révélation. Bien que nous suivions l'équipe pas à pas depuis plusieurs mois, rien ne nous avait préparés à ce choc. Alors que le projet semble encore très loin de son aboutissement, Peter Molyneux, le géniteur de stars comme Populous, Magic Carpet ou Dungeon Keeper, a su nous convaincre en trente minutes là où d'autres

développeurs se cassent les dents des mois durant. En fait, quelques jours avant l'E3, l'équipe de Lionhead ne pensait même pas présenter son bébé, mais finalement, la veille de leur départ, les différentes composantes de Black & White avaient été rassemblées avec succès. De même, lors du salon, il était hors de question d'obtenir le moindre écran du jeu, mais sous la pression des médias, Lionhead a finalement craqué, laissant échapper quelques rares scènes d'un jeu en plein développement. Ne vous fiez donc pas trop aux graphismes, ils sont à des lieues de la qualité qu'ils attendront à la sortie du jeu.

Toujours plus

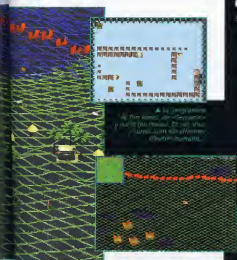
S'il fallait résumer en deux mots le genre de Black & White, je dirais qu'il s'agit du successeur logique de Dungeon Keeper, de Powermonger et de Magic Carpet. En fait, comme l'a dévoué Peter Molyneux, Black & White est de loin son projet le plus ambitieux et il semble plutôt bien parti pour le réaliser. En tant que joueur, vous incarnerez un sorcier aux pouvoirs quasi divins, venant tout juste de s'installer sur une



■ Molyneux s'attendait à ce que Black & White soit le dernier jeu de Peter Molyneux.

Éditeur :
Lionhead Studio

Date de sortie :
été 1999



lie paradisiaque, peuplée par des tribus innocentes et vierges de tout défaut. Votre puissance vous permettra très vite d'être vénéré comme un dieu et donc de corrompre cet élan. Plus le nombre d'humains croyant en vous sera élevé, plus vous aurez de puissance magique... Du déjà-vu ? Bon, d'accord, mais si je vous dis maintenant, que chaque joueur pourra décider de se la jouer plutôt gentil ou plutôt mauvais, avec toutes les nuances intermédiaires, vous allez me dire : cela non plus, ce n'est pas très nouveau. Cependant, vous pourrez aussi entraîner vos sujets pour qu'ils deviennent ce que bon vous semblera. Ainsi, si vous leur apprenez

à manger d'autres humains, ils deviendront fort logiquement des cannibales, ce qui risque de diminuer gravement votre expansion démographique. Par contre, en les punissant lorsqu'ils se mangent entre eux, mais en les récompensant lorsqu'ils bouloient un ennemi, vous pourrez alors en faire une race de fanatiques soldats anthropophages ! Encore plus fou, « pour rester dans l'air du temps », selon Peter Molyneux : si vous leur donnez un ballon, ils commenceront d'eux-mêmes à apprendre à jouer au football, et il ne tiendra qu'à vous de leur apprendre à participer à la Coupe du Monde 2002 virtuelle !

Premier coup d'œil

Le moteur qui nous a été montré sur le salon était le premier jet, avec du terrain sans textures, des graphismes intermédiaires, divers plantages... Mais déjà, on sentait que la jouabilité était là. Le terrain en 3D pourra bien sûr être complètement déformé, avec des ondulations en temps réel de l'eau, des effets visuels pour les sorts... Nous avons vu des écrans de jeu (cf. captures) qui seraient de la qualité actuelle obtenue par Lionhead, ainsi que d'autres constituant la qualité désirée. Les premiers sont déjà largement supérieurs à tout ce que nous avons pu voir jusqu'ici, alors que dire des autres ? Un des éléments que nous avons pu voir fonctionner sous nos yeux, et qui prouve l'originalité du produit, vient de l'interface de jeu avec une version améliorée de la main de Dungeon Keeper. Elle permet bien sûr de prendre un objet, de déplacer une créature, mais aussi de lancer des sorts. Il suffit, par exemple, de prendre un élément « feu ». Ensuite, selon le geste que vous effectuerez avec votre souris, vous lancerez le sort correspondant. Appuyez, faites un grand mouvement en direction de l'ennemi, puis relâchez le bouton et ce sera une boule de feu. De même, un grand cercle autour de vos unités sera un cercle de feu... Ce ne sont là que quelques-unes des idées actuelles de Black & White, mais comptez sur nous pour continuer à suivre pas à pas, ce qui est désormais pour moi le produit le plus attendu de 1999. ■

Didier Latil

Gabriel

Trésors du pays d'Oc

Knight 3

Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Les cartes vermeilles du jeu d'aventure (comprenez Sierra On Line), après un sérieux passage à vide l'an dernier, semblent avoir retrouvé l'inspiration avec Gabriel Knight 3, sous la double poussée d'un scénario en béton et de la technologie 3D. En effet, pour ce troisième volet, Jane Jensen (la scénariste et conceptrice du génial The Beast Within) s'est attachée à reprendre quelques-uns des mystères les plus controversés de notre histoire. Que ce soit le mystère des Templiers, des Cathares, le mythe du Graal ou le fameux trésor de Rennes-le-Château. Une enquête minutieuse dans le Languedoc, ainsi que l'accès à de nombreux ouvrages, ont permis de concocter une histoire et des personnages toujours aussi détaillés. Appelé à l'aide par les descendants d'une famille royale, Gabriel et son amie Grace vont se retrouver une fois encore plongés dans une enquête mêlant meurtres, occultisme et mythologie.

Si The Beast Within avait fait appel à la vidéo, Jane Jensen a opté cette fois pour un moteur 3D très impressionnant offrant beaucoup plus de possibilités, tant du point de vue cinématique que pour les énigmes et les personnages. Le joueur pourra, par exemple, choisir de nombreux angles de

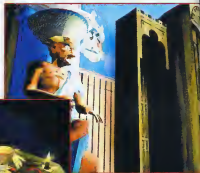
vues (caméra subjective, à la Tomb Raider ou même « caméra libre »). Avec près d'une quarantaine d'individus agissant de leur propre initiative, la possibilité de jouer chacun des deux aventuriers et une gestion du temps oscillant entre le temps réel et l'habituel système de chapitres s'enchaînant selon les actions des joueurs, le jeu possède tout ce qu'il faut pour offrir une cure de jouvence au genre. En tout cas, notre enquêteur local, entre deux tournées de pastis, est déjà parti enquêter en direct pour vous à Rennes-le-château... Reviendra-t-il ? ■

Didier Lati



Éditeur :
Cendant

Date de sortie :
fin 98



LE CINQUIEME ELEMENT™

LE JEU
CD ROM PC

- UN JEU D'ACTION/AVENTURE EN 3D
TEMPS RÉEL AU RYTHME HALETANT
- KIWEN AU LÉELLO : DEUX MODES
DE JEU RADICALEMENT DIFFÉRENTS
- UN MOTEUR 3D EXCEPTIONNEL
- COMPATIBLE AVEC TOUTES LES
CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D

SORTIE SEPTEMBRE 98



LÉELOO, EYEE SUPRÊME...

RECHERCHE PARTENAIRE POUR SAUVER L'UNIVER



<http://www.ubisoft.fr>

NOT LINE 061 5077
06 33 02 48 32
24/24



www.ubisoft.fr
www.gauguin.fr
www.lesfraternelles.com



Speed Busters

Point Break



Éditeur :
Ubi Soft

Date de sortie :
octobre

Réalisé par les studios de développement Ubi Soft, situés à Montréal, Speed Busters est pour moi la course automobile la plus impressionnante de l'E3. Mix entre The Need for Speed et Test Drive, ce titre surpasse (personne n'en avait jamais entendu parler alors qu'il sort dans quelques mois seulement !) utilise une version optimisée du moteur de F1 Racing. Le résultat est incroyable. Visuellement, Speed Busters est l'égal des derniers jeux d'arcade SEGA. Six circuits, plus un caché, vous sont proposés, chacun d'eux proposant moult raccourcis, des éléments de décor animés (nombreux clips d'œil cinématographiques) et un environnement totalement différent : pentes enneigées d'Aspen, temples incas et mexicains, champs canadiens et villes telles que Hollywood, Las Vegas, etc. L'objectif du jeu consiste à se faire flasher à la plus grande vitesse possible pour empocher un maximum d'argent et ainsi upgrader son véhicule ou en acheter un nouveau. Speed Busters aligne six véhicules, plus un caché. Voitures des années 50 ou contemporaines, elles possèdent toutes plusieurs « skins » (aspects) différents. Les dégâts seront également apparents et les développeurs nous promettent encore plus d'états de dommages que dans Destruction Derby 2. Parmi les améliorations visuelles promises et non implémentées dans la version présentée, on trouve les reflets du décor sur la carrosserie (à la Gran Turismo, le jeu PlayStation) et une vue cockpit en 3D. Un mode Miroir et une intelligence artificielle pècheuse sont également prévus. ■

Thierry Falcoz



carte son Sonic Impact :

simple, efficace et vraiment économique.



interactifs Internet et aux jeux. Préparez vos oreilles et mettez-vous à jour maintenant avec la Sonic Impact 570 pour un son PC haute fidélité sous Windows® 95 et 98, Windows NT™ et DOS.

REVENDEURS : magasins Boulanger, Carrefour, FNAC, hypermarchés Giant, Suroco et tous les bons revendeurs informatique.

Diamond Multimedia Systems France
512, av. du Général Lincet - 92000 Boulogne - France
Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01

885 multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-066333.
00-44-11189-464415 OU 00-1-408-325-7175. Numéros
00-49-8151-266334 America Online (Keyword : DIAMOND).

Arrow Computer, Tél. : 01 60 92 60 00 - Banque Magasins, Tél. : 01 39 33 98 00
High Tech Services, Tél. : 04 42 20 59 59 - Ingram Micro, Tél. : 03 20 88 38 00 - Karma, Tél. : 01 46 74 56 56

Sonic Impact est une marque commerciale ou une marque déposée de Diamond Multimedia Systems.

- Conception PCI révolutionnaire.
- Installation facile.
- Accélère DirectSound™ et DirectSound 3D™.
- Son de qualité supérieure avec une wavetable 64 voix matériels.
- Son 3D avec Microsoft® DirectSound 3D™.
- Compatible SoundBlaster Pro™.

DIAMOND
MULTIMEDIA
EUROPEAN DIVISION

Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

<http://www.diamondmm.de>

Duke

Nukem Forever



Let's rock again !

« cassé » et totalement modifié pour en démultiplier les performances. La vitesse des déplacements est ainsi équivalente à celle de Duke Nukem, soit trois fois plus rapide que dans n'importe quel quake-like.

Désormais entièrement en 3D, les personnages ont visiblement bénéficié d'un traitement de faveur. Objets et armes ont été modélisés indépendamment du personnage. Ce dernier peut donc s'emparer à tout moment d'une arme pour commencer à vous canarder ! L'animation des personnages

est également à tomber par terre. Il faut voir le vieux mineur courir avec sa bedaine bringuhalante pour mesurer l'étendue des progrès réalisés par les infographistes !

Mais le point fort de Duke Nukem Forever reste incontestablement son humour, en tout point fidèle au premier. Les amateurs apprécieront la présence d'un petit drapeau américain noué autour du canon d'une des armes de

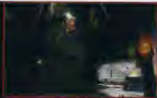


Duke, la possibilité de changer de lunettes de soleil, les références cinématographiques (*T2*, *Trains Lies*), etc. Duke s'est également trouvé un ennemi de charme en la personne de BombShell, une blonde aussi alerte (à Malibu) qu'utérilique. Cette dernière interviendra très souvent au cours de l'aventure pour le plus grand plaisir des joueurs. De nombreux objets présent dans le premier ont été conservés, le come back du jet pack étant assuré en Multijoueur (à l'étude en solo). Vous serez également ravis d'apprendre qu'une véritable strip-teaseuse a été motion capturée pour le jeu... George Broussard nous a d'ores et déjà promis un nude patch ! ■

Thierry Falcoz

Présenté par George Broussard himself (le boss de 3D Realms), Duke Nukem Forever fut pour beaucoup une révélation. Les plus optimistes, ceux qui s'attendaient à recevoir une claque, se sont pris une véritable décroiffée ! Les autres sont encore là-bas... Scotchés au milieu d'un stade olympique totalement vide, déserté par les stands et les journalistes. Il faut dire que le choc fut rude. Présenté en 512 x 384 (sur un PII 300 avec carte Voodoo2 tout de même), Duke Nukem Forever présentait des textures d'une finesse ahurissante. Le moteur 3D permettait en outre de zoomer en un clin d'œil sur n'importe quel élément de décor ou personnage. Si Duke Nukem Forever utilise le moteur de Quake II, George Broussard nous a avoué l'avoir immédiatement

Editeur :
3D+ Realms/
GT Interactive
Date de sortie :
début 99





Ne tergiversons pas, Prey était sans aucun doute le plus remarquable des jeux en 3D temps réel présents sur le salon... le moins achevé aussi. Un Prey pas prêt en quelque sorte. Nous n'avons ainsi pu voir qu'une démonstration technique, celle du moteur de jeu. Quelques heux, le personnage principal, une ou deux armes en action..., mais ni trame scénaristique, ni monstre délicieusement scrofuleux. Et pourtant, le peu que nous avons eu le privilège de découvrir dans l'obscurité étouffée d'une pièce surprotégée (caméra de détection, détection d'empreintes, code à 37 chiffres, etc.) nous a stupéfiés, éblouis, estomaqués, bref, renversés. Dans Prey, c'est simple, tout paraît vrai ! Utilisation de couleurs et de textures « naturelles », reflets gérés en temps réel (eau, miroir, etc.), animations des personnages très détaillées (même les changements d'arme sont visibles) et, surtout, une perception vraiment réaliste de l'environnement. Avec Prey, fini le *bilinear filtering* qui rend flou ! Plus vous vous approchez d'un objet, plus vous voyez de détails ! Une pre-



Éditeur :
3D Realms
GT Interactive
Date de sortie :
1^{er} trimestre 99



Prey



Rasez de Prey...

mère ! Toujours du côté du réalisme : l'interaction avec l'environnement. Totale ! Dans Prey, vous pourrez (théoriquement) tout détruire, mais compris, avec à chaque fois un parfait respect des lois physiques. Vous souhaitez faire s'effondrer une voûte ? Et bien, tirez avec insistance sur un pilier porteur ! Ah, vous étiez dessous ? Ben, eh, tant pis. Alors, bien sûr, ces spécificités techniques n'augmentent pas, à elles seules, d'un bon jeu..., mais c'est compter sans l'imagination débordante de 3D Realms ! D'ailleurs, jusqu'alors, personne n'avait imaginé de téléporteurs amovibles au travers desquels il est possible de voir ailleurs, là-bas, de l'autre côté, loin..., ben eux si ! Alors, quand en vous dit que Prey s'annonce bien, croyez-nous ! Merci ■

Éric Ernaux



Rainbow

Brigade rouge sang



Six



Lancée il y a moins de deux ans par Tom Clancy, la société Redstorm Entertainment présentait Rainbow Six, un jeu d'action/stratégie impressionnant. Rappelant fortement Spec Ops de Zombie, le jeu vous place en effet à la tête, cette fois-ci, d'un groupe d'intervention international du type G.I.G.N. ou S.W.A.T. Vous disposerez en début de partie d'un nombre limité d'hommes surentraînés, et chaque mort ou blessé risque de diminuer votre capacité d'intervention. Appelé sur diverses situations critiques, vous devrez faire

Éditeur :
Redstorm
Entertainment
Date de sortie :
fin 96

face à des prises d'otages, des cambriolages, des missions d'infiltration ou d'élimination, vous opposant à des terroristes internationaux, avec à la clef une conspiration de grande envergure dans la plus pure tradition des romans de l'auteur de *Jeux de Guerre*... Un livre, adapté du jeu, parait d'ailleurs aux États-Unis cet été !

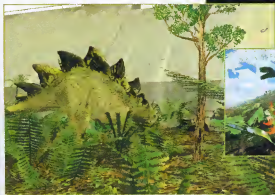
Avec près d'une vingtaine d'interventions, vous allez pouvoir vous prendre pour un vrai professionnel. Tout commencera par un briefing de la situation. Il faudra, selon les circonstances, choisir les membres du commando, les équiper et surtout leur assigner une tactique d'intervention. À l'aide de schémas et de plans, vous pourrez tout définir avec précision, pour qu'un homme passe par la fenêtre du premier étage, tandis que deux autres le couvrent, un quatrième devant mettre hors service une sentinelle sur le toit, etc. La mise au point du plan d'attaque est très détaillée mais ensuite, lors de la réalisation, vous devrez faire preuve d'à-propos. Vous pouvez en effet prendre le contrôle de n'importe lequel des hommes, selon une vue à la Quake ou à la Tomb Raider, et on retrouve toutes les sensations d'un Spec Ops mais démultipliées ! Le réalisme des réactions des ennemis est lui aussi assez hallucinant, et la même mission ne se déroulera pas deux fois de la même manière. On peut, en outre, imaginer ce que donnera le jeu en Multijoueur sur le Net ! Avec Rainbow Six, on joue dans la cour des grands et une balle suffit généralement pour tuer... ou péris ! ■

Didier Latal



Trespasser

TerminRaptor



Éditeur :
Dreamworks
Date de sortie :
fin 98

Trespasser de Dreamworks, reprend la fabuleuse licence de Jurassic Park. Là encore, les développeurs veulent utiliser la liberté de mouvements offerte par la 3D pour donner au joueur un produit original et inédit. Trespasser est un mélange d'aventure et de « simulation de survie » sur l'île du film *Le Monde Perdu* (le fameux Site B). Parachuté sans aucune aide dans ce parc animalier un peu spécial, le joueur devra faire preuve d'intelligence et d'observation pour survivre. En effet, la force brute contre les dinosaures, même aidée par diverses armes à feu, risque de tourner court. Le moteur 3D n'est tout spécialement développé pour les extérieurs, avec des arbres et des fleurs en 3D, qui donnent réellement l'impression d'évoluer sur le terrain. Le plus fou dans le moteur 3D, vient non pas de sa qualité graphique mais bel et bien de ses possibilités intrinsèques. En effet, la majorité des lois physiques y sont respectées. Cela signifie qu'un tronc d'arbre, arraché par un tyrannosaure, roulera le long d'une pente, pour atterrir au milieu d'une mare, éclaboussant au passage un animal qui y buvait... pour éventuellement flûter et servir alors de radeau à une créature au poids adéquat. Du coup, les développeurs ont laissé libre cours à leur imagination, le joueur pouvant utiliser, ramasser ou manier de nombreux objets. L'ambiance sonore sera aussi un des éléments clés du jeu. Et lorsque vous vous promenez dans la forêt et que soudain, grâce au son 3D, vous entendez derrière vous un craquement ou un rugissement, vous allez, essayez-moi, paniquer ! ■

Didier Latil



European Air War

retour de l'aigle



On dit que le milieu du jeu fonctionne un peu par modes, et il semblerait que cela s'applique aussi au domaine de la simulation de combat.

À peine sorti d'une vague de simulateurs modernes, surtout basés sur le F-22, il faut s'attendre pour cette fin d'année à une véritable déferlante de simulateurs prenant pour thème la Seconde Guerre mondiale. Ce n'est pas un mal puisque, actuellement, cette période n'est représentée que par Air Warrior 3 d'Interactive Magic. Parmi tous les produits présentés à l'E3, celui qui a le plus retenu notre attention est European Air War, de Microprose. Et pourtant ce jeu revient de loin, ayant longtemps tenu le haut du pavé dans le top 10 des jeux mécaniquement en retard. En fait, pendant plusieurs années, on savait que Microprose développait un tel jeu, basé sur le concept du fameux 1942 : Pacific Air War, mais sans vraiment rien voir de concret.

Déjà présenté l'année passée lors de l'E3, la dernière ver-

Éditeur :
Microprose
Date de sortie :
octobre

sion du jeu, montrée cette année, n'avait franchement plus rien à voir. Au lieu de nous faire dresser vaguement un sourcil, elle aura plutôt été accueillie les yeux exorbités et la langue pendante. Les graphismes sont maintenant vraiment, mais vraiment superbes, et optimisés pour les cartes 3D. Vous pourrez voler sur pas moins de 20 chasseurs britanniques, allemands et américains, de la bataille d'Angleterre en 1940 aux derniers mois de la guerre au-dessus de l'Allemagne. De tous les simulateurs concurrents, European Air War sera en plus le seul à incorporer un système de campagne dynamique, vous donnant plus de liberté pour gérer la progression de votre pilote. Mais ce qui nous a le plus impressionnés, c'est l'échelle monstrueuse des batailles aériennes que le moteur graphique du jeu est capable de recréer, comprenant une bonne centaine de chasseurs et bombardiers ! ■

Frédéric Marié

Castrol HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS



■ LA SIMULATION DES CHAMPIONS DU MONDE DE 750 CC

Des **sensations de vitesse** et des **conditions de pilotage** très proches de la réalité !

Des **réglages des motos** (pneus, rapports...), du **réalisme** (surchauffe du moteur, pénalités...), du temps...

9 circuits ultra-rapides, plus 1 circuit bonus

Des "wheelings", des sauts, des dérapages, des accrochages...

4 modes de course
et 6 niveaux de difficulté !

A 2 sur un écran partagé
et jusqu'à 6 en réseau.

Seuls les vrais champions du monde
GRA
CONCOU
Honda VTR 1000F
à 600



EMBRAYE SUR DE NOUVELLES SENSATIONS ...

Disponible sur CD-Rom PC en Version Française intégrale

<http://www.ubisoft.fr>

UBI SOFT
30 25 40 40 32
30 15 00 00


Ubi Soft


Castrol


HONDA

3615
HONDA
EXHIBITION


Castrol
HONDA

recommandé par
MOTO
JOURNAL

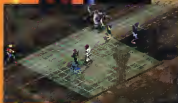
Tous droits réservés. © 1997 Honda France. Honda France est un produit sous licence Honda. Honda est une marque déposée de Honda Motor Corporation. Les données, les marques ou autres inscriptions et logos sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Dans l'univers légendaire d'ICARUS, vous serez confronté aux nombreux dieux maléfiques que vous réserve Ercanet, le maître suprême des ténèbres. En tant que Droiyann, vous disposez pour vous défendre de diverses

stratégies ingénieuses, d'armes sophistiquées et de magies célestes.

Transformez-vous en Dieu et sauvez le monde humain et ses âmes innocentes pour que Justice soit faite.

DROIYANN



DROITYAN

LA LEGENDE CONTINUE...

DESORMAIS, LE MONDE EST ENTRE VOS MAINS.

Un genre radicalement nouveau alliant simulation, action et rôle

Une haute résolution graphique (640X480)

Environnement totalement 3D

Système d'évolution des compétences pour chaque personnage

C/S : WINDOWS 95
CPU : Pentium 75 ou plus
RAM : 16M ou plus
VGA : Carte vidéo qui soutient
plus de Direct X3.0
CD-ROM : 4X ou plus
SOUND : Carte son compatible
avec Windows 95



La rédac' en folie !

La plupart des rédacteurs sont partis à Atlanta, officiellement pour le salon de l'E3, officieusement pour les salons Topless... Alors pour pouvoir bouder le numéro et pour nous aussi profiter des charmes féminins, nous avons engagé de superbes pigistes...



OLIVIA dominatrice

Avec son chapeau de paille, signe de distinction face aux rédacteurs, et avec son goût prononcé pour le far niente, Olivia a remplacé notre rédac'chef sans problème.

Ses rondeurs appétissantes ont tellement séduit Julio que vous avez failli avoir un supplément couture « Dessinez vous-même votre mailliot de bain sur PC » sur 64 pages. Pire, elle a imposé un dossier spécial « régime grâce aux jeux vidéo » qui a tout naturellement remporté un franc succès parmi l'équipe masculine encore présente. Finalement reconduite pour ne pas avoir suivi la ligne éditoriale, on murmure en secret que Julio l'aurait embauchée comme secrétaire personnelle.



TERRY soumise

Pour remplacer Thierry, il fallait une femme avec du caractère. Nous l'avons trouvée en la personne de Terry, délicieuse blondinette au sourire ravageur. Après avoir annoncé qu'elle nous éclatierait tous en vitesse de « maille-à-l'endroit et maille-à-l'envers », elle a parié avec l'équipe masculine qu'elle s'habillerait en short et gilet entr'ouverts si l'un d'eux tricoterait un slip plus vite qu'elle. Et comme la place de notre teigne préférée semble être maudite, elle s'est fait largement battre par Julio (selon des sources sûres, il aurait pris des cours avec sa maman). A la différence de Thierry, quand elle perd, Terry se soumet...



ERICA fêtarde

Notre alcoolique préféré a trouvé son maître en matière d'après-midi bistrot. Erica a en effet subtilisé

Eric sans même avoir à forcer son talent. Après avoir voulu vous offrir un CD-ROM avec les démos exclusives de « Bikini 3D ou l'aventure d'un petit bout de tissu » ou de « Tee-shirt bikini sans manches », elle a noyé ses nombreux refus dans un verre de tonic au bar du coin. René, notre barman attiré à tout de même été surpris de voir toute l'équipe masculine défilier à sa terrasse pour réconforter la belle (et tenter de profiter de sa débauche). Et vous serez surpris d'apprendre que Erica, elle au moins, tient l'alcool...



TOP JEU DE RÔLE

N°108	Fallout	Interplay	★★★★
N°103	Lands of Lore 2	Westwood	★★★★
N°95	Duino	Bizarre	★★★★
N°92	Mordorian 59	Studio 3DD	★★★★
N°112	Final Fantasy VII	Enix	★★★★

TOP SIMULATION

N°106	Longbow 2	E.A./Jane's	★★★★
N°105	F-32 ADF	DIO	★★★★
N°105	I-War	Dosen	★★★★
N°90	AM64-D Longbow	E.A./Jane's	★★★★
N°87	Warbirds	I Creations	★★★★

TOP ACTION

N°87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★
N°112	Heart of Darkness	Infogrames	★★★★
N°111	Unreal	GT Interactive	★★★★
N°103	Fun Tracks	Virgin	★★★★
N°94	Archimedes	Blue Byte	★★★★

TOP SPORT

N°112	Football Manager 98	Sierra	★★★★
N°111	Coupe du Monde 98	E.A. Sports	★★★★
N°105	F1 Racing	Ubi Soft	★★★★
N°105	Virtual Pool 2	Interplay	★★★★
N°105	NBA Live 98	E.A. Sports	★★★★

TOP STRATÉGIE

N°103	Total Annihilation	GT Interactive	★★★★
N°94	Alamo Rouble	Westwood	★★★★
N°112	Commandos	Enix	★★★★
N°110	Starcraft	Bizarre	★★★★
N°109	Battlezone	Activision	★★★★

TOP AVENTURE

N°93	Spycraft	Activision	★★★★
N°105	Blade Runner	Westwood	★★★★
N°105	Tomb Raider 2	Enix	★★★★
N°105	Monkey Island 3	LucasArts	★★★★
N°102	Dark Earth	Kalisto	★★★★

TOP DU MOIS	FRED	DIDER	OLIVIER	CÉDRIC	ÉRIC	YANNICK	RÉDAG GÉNÉ	PAGE
HEART OF DARKNESS	★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P.116
COMMANDOS...	★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P.126
FOOTBALL MANAGER 98	★	-	-	★★★★	-	-	★★★★	P.142
FINAL FANTASY VII	★	-	★★★★	-	-	★★★★	★★★★	P.134
DEMOCRACY	★	-	★★★★	-	-	★★★	★★★★	P.146
CONFLICT : FREESPACE	★	★★	★★★★	-	★★	-	★★★★	P.150
WARGAMES	★	-	-	-	-	-	★★★★	P.154
ROLAND GARROS 98	-	-	★★★	★★★★	-	-	★★★★	P.162
THE FEMALE FILES	★★	-	-	-	★★	★	★★★★	P.164
FORSAKEN	★★	★★	-	★★	★★★★	★★	★★★★	P.166
N-COM INTERCEPTOR	★★	-	★★★	★★★★	★★★	-	★★★★	P.158
YANNICK MOUAT GREAT COUNTS 2	★★	-	★★★	★	-	-	★★★★	P.168
WORLD LEAGUE SOCCER 98	-	-	-	★★	-	-	★★★★	P.182
SOLOMERS AT WAR	★★	★★	★★★	-	-	★★★★	★★★★	P.174
STAR WARS REBELLION	-	★	-	★★	-	★★	★★★★	P.170
DOMINION	★★	★★	-	★★	-	★	★★★★	P.178
BEATTHRAP DUNGEON	★★	★★	★★★	★★	★★★★	★	★★★★	P.180
PANZER COMMANDER	★★	-	★★	-	★★	★	★★★★	P.176
THE SENTINEL RETURN	-	-	★★★	★★	★★★★	-	★★★★	P.184

Forster, Shark

★ P11

★★ 3of

★★★ Mouss

★★★★ Nuh

★★★★ Genal

★★★★ Rob twenty 11



Lucy joyeuse

Luc a beau être sympathique, il n'a manqué à personne. Non pas que ses blagues décapitantes ne soient pas appréciées, mais sa remplaçante, Lucy, nous l'a fait complètement oublier. Il faut dire que la belle n'a pas son pareil pour tapoter sur le clavier avec une douceur et une grâce exquises. À tel point que nos deux maquettistes, Cédric et Fred, sont arrivés l'un déguisé en joystick, l'autre en souris. Xavier, passant par là avec ses 100 kilos tout mouillé, a voulu montrer à notre nouvelle rédactrice comment il jouait à Commandos, derrière les lignes ennemies. Promis, dès qu'ils seront remis, Cédric et Fred maquetteront le numéro d'adoc.

KÉDRICA

imposteur

Au départ, Cédric fit illusion : sa voix douce et son amabilité nous firent oublier la barbe et les discussions graveleuses de Cédric... Puis vinrent les doutes... Comment expliquer effectivement qu'une aussi gentille personne clame de rageurs « J'vais tous vous pourrir ! » avant les parties en réseau ? Comment justifier cette manière de manger à même l'assiette en mâchant bruyamment ? Puis nous comprîmes : Cédric n'était autre que... Cédric ! Habilement grimpé, cet ému de Footsie avait tenté d'abuser tout le monde, après avoir raté l'avion pour l'E3. Démaquillé, il se console en jouant à Roland Garros 98.

FIDO

effacée

Pour prendre la place de Fred, nous avons choisi une demoiselle un peu plus conséquente, comprenez par là un peu plus grande. Nous l'avons trouvée en la personne de Fido, mignonne blondinette au regard fascinant. Il semblerait toutefois que le siège de notre ghémé soit piégé. En effet, après avoir découvert Ultima Online, la belle a lentement perdu le boire, le manger et le dormir. Malgré les papiers de fruits que lui apportaient les hommes de la rédaction, elle s'est mis brusquement à perdre du poids... et de la taille, pour finalement disparaître de notre champ de vision et devenir une créature de rêve virtuelle.



L'autre réalité.



3615 01 INTERACTIVE
Ligne 01 : 89 36 60 14 11
sa's Marm Oulm

G G Interactive
Software



PC
CD



Unreal

la 3D prend tout son sens.

Découvrir

un monde étonnant, d'une beauté abyssale,
les plus beaux graphismes en temps réel sur PC.



Défier

un monde hostile, peuplé d'êtres intelligents et redoutables,
des dizaines d'adversaires humains par internet ou en réseau.



Dépasser

votre imagination, un monde sans limite s'offre à vous :
créez vos propres univers de jeu avec l'éditeur de niveaux,
un outil de création simple et puissant offert avec le jeu.



Joystick... 90%

PC Team... 96%

PC Jeux... 92%

PC Fun... 18/20

aujourd'hui sur vos écrans PC

et sur internet

www.xanaweb.com



Heart of Darkness

Éditeur : Infogrames Format : CD-ROM PC Genre : 3D Action Prix : 49,900 F
Sortie : 1997 Média : CD-ROM Config. min. : 486 33MHz 16 Mo de RAM 20 Mo
diskspace Config. recommandée : Pentium 33MHz 32 Mo de RAM 20 Mo

Whisky s'englace

La France est le pays dans lequel il y a le plus d'animaux domestiques. De chiens, pour être plus exact. Et quand on voit le parcours de Andy, héros de Heart of Darkness, pour retrouver le sien, on se dit que les hamsters, après tout, ce n'est pas si mal que ça...

Je n'aime pas les chiens. Ces bestioles « aboyantes » et collantes nourries à la pâtée ou aux croquettes avarices passent leur temps à pincer et à vous faire choper la crève sous une tempête de neige (pipi oblige). Alors quelque part, quand Infogrames annonce que son prochain jeu sera une sorte d'« Aventurier du toutou perdu », je me marre. Et je reprends une bière parce que c'est pas tout, mais c'est le Mondial et le foot à la télé, ça donne soif. Par pure conscience professionnelle, j'ai quand même jeté un coup d'œil à ce

Heart of Darkness à la mi-temps... et croyez-le ou non, j'ai raté la seconde période de mon France/Afrique du Sud. Et ça, c'est la preuve que le nouveau jeu de chez Infogrames est une sacrée réussite. Jugez par vous-même...

Wouf, wouf !

Andy est un jeune gars bien sympathique. Disons que du haut de ses 10-12 ans, sa tignasse rouquine, ses yeux bleus et sa musculature aussi importante qu'un sandwich S.N.C.F., il n'est pas trop désagréable. Ce qui le rend plus attachant encore, ce sont



Un moment de calme avant la tempête. Affalés sur l'herbe grasse, les deux amis profitent du soleil.

► ses résultats scolaires. Y'a pas à dire, le p'tit gars est une sorte de Einstein à venir. Nul en classe, il est la risée de ses camarades et le souffre-douleur de son prof (qui étrangement ressemble comme deux gouttes d'eau à notre vénéré Canou). Mais dès qu'il revient à la maison, c'est pour s'enfermer dans sa cabane à construire tout un tas d'engins, du fusil-laser façon lampe torche à désintégration au vaisseau spatial boîte de conserve. Et comme Andy est un gentil p'tit gars et qu'il habite dans une belle maison, il a un chien. Mais pas n'importe quel chien. Un toutou du genre que l'on ne fait plus, une série limitée de clébards, la septième merveille du monde canin à vous faire pleurer de honte Rintintin et autres Scoubidou ou Beethoven Bref, c'est le pote de Andy et il s'appelle Whisky (comme le meilleur ami de

Si vous entendez un crac au-dessus de votre tête, c'est qu'il est grand temps de se faire la malle...



Une machine volante qui fume ça sent l'explosion imminente ! Un conseil, sautez...



Le sombre se fait peut-être pas toujours la force, mais quel barbecue mes amis !

Éric, mais dans un tout autre registre). Jusqu'à ce jour maudit où... Un beau jour de printemps, après l'école, Andy va s'affaler dans l'herbe en compagnie de Whisky, histoi-

re de regarder les papillons butiner mollement entre les fleurs fraîchement écloses. Au loin, des mânes turbulents piétinent les boutons d'or et naquent les bourgeons avec leur ballon. Bref, c'est beau.



Hien... gentille petite bestiole. Elle veut mon fusil la bestiole ? Et bien heu... pas de problème... copains ?



Et crot ! Andy, pas assez prompt à réagir, va terminer ses jours dans le ventre d'une bestiole noire.

KAI, KAI, KAI !

Tout à coup, le ciel se voile. Une éclipse vient obscurcir le soleil. Whisky aboie féroce, terrorisé par cette anodine intervention de la nature. Andy, plutôt que de foutre un coup de pied à son clébard pour le calmer, lui colle sa casquette pour le rassurer et... hop ! Whisky disparaît ! Mldieu ! Le sang du gamin ne fait alors qu'un tour. Il se précipite vers sa cabane en bois, saute dans son vaisseau spatial décent ci-dessus, chope son fusil-laser également décent ci-dessus et fait hurler les machines. Par-delà les nuages l'attend une aventure pour le moins



Un Amigo, race aussi stupide
qu'elle veut bien le paraître,
mais très serviable.



Un des passages les plus hilarants
du jeu : rassurez-vous, le bestiole
ne vous rattrapera pas...

La citadelle maudite, dans toute
sa splendeur. Un Club Med pour démons
en quelque sorte...



inhabituëlle. En fait, le Maître des
Ténèbres a besoin d'un gamin
pour... pour... on ne sait pas mais
pour des trucs moches, ça c'est sûr.
Son bras droit, une sorte de gnome
rose à trompe, affiche malheureuse-
ment autant d'intelligence qu'une
otarie tachetée devant une boîte
de conserve. Et comme de bien
entendu, il a capturé Whisky à la
place de Andy...

Déjà, passé les derniers cumulo-
nimbus, le gamin atterrit (ou plutôt
s'écrase la tronche) dans le canyon
d'un monde étrange. Et hop, le voilà
sur la comiche d'une filaise. Et com-
me un jeu sur la visite de sites natu-
rels, aussi splendides soient-ils, est

carrément à proscrire dans un jeu
vidéo, Andy se voit attaqué par tout
un tas de bestioles noires, des sortes
d'ombres vivantes avides de la chair
d'un petit garçon tendre et élevé au
Nesquik™. Qu'à cela ne tienne,
Andy est armé et comble de bonheur,
son pseudo-fusil semble terriblement
efficace contre ses assaillants. Autant
vous y faire dès maintenant, ça va
flinguer dans tous les coins.

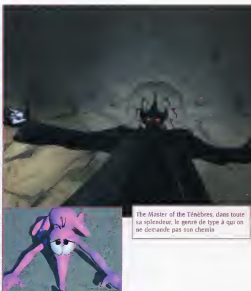
GAA, GAA, WOOF !

Heart of Darkness est un jeu de
plates-formes 2D développé par
Amazing Studio, une équipe fran-
çaise. Si on peut les féliciter du tra-
vail accompli, une sérieuse critique

est toutefois à émettre. Non mais
qu'est-ce que c'est que ce graphisme
en 256 couleurs alors que la version
PlayStation flurte avec les 16 mil-
lions ? Même si le résultat n'est pas
horrifiant en soi, la version console
reste plus belle, ce qui est une honte
quand on connaît la différence de
capacité entre les deux supports.
Carton rouge. Sans discussion possible.
Et zou, Andy continue le match à ▶



Oùooooo ! Crunch ! (broutages réalisés à la bouche par
le Studio THX Gost)



The Master of the Ténèbres, dans toute
sa splendeur, le genre de type à qui on
ne demande pas son chemin

Voilà le serviteur du Maître des Ténèbres, digne fils
d'un tannoir dégénéré et de Gaston Lagaffe.

Ces saletés d'arbres se marrent
comme des folles en essayant de vous
coller une pierre sur la tronche.



Bien... vous saurez où se trouve mon
p'tit teston par hasard ? Hum ?

Et hop ! Un petit saut périlleux
au-dessus d'un lac de lave et on
continue l'aventure.

► dix. Bref, Heart of Darkness, malgré
ses 256 couleurs, est plutôt réussi gra-
phiquement. Les décors ont été soig-
nés, tout comme les différents
mouvements du gamin. Car il en
veut, le ch'tit gars ! Une vraie teigne
que rien n'arrêtera ! Andy saute, réa-
lise même des sauts périlleux, s'ac-
croche à tout ce qui dépasse d'une
paroi, nage, flingue dans toutes les
directions et se fait même tracter la
face de mille et une manières. Un jeu
de plates-formes dans toute sa splen-
deur en somme... Tout commence
donc sur la corniche d'une falaise où
le gamin fritte des ombres autant
qu'il peut. Si certaines de ces bestio-
les sont simplement là pour vous
coller au dos et vous empêcher de



progresser (il est toutefois possible
de se débattre et de s'en séparer),
d'autres en revanche veulent tout
simplement vous avoir au menu de
leur petit-déjeuner. Et quand on voit
la quantité de ces choses noires, on
commence à se demander si ce n'est
pas un shoot 'em up...

ADUUUU... (PLAINTÉ DÉCHIRANTE)

Et bien non. Simplement, vous n'au-
rez pas un seul instant à vous. Heart
of Darkness réussi à vous coller une

pression phénoménale pendant tou-
te la durée du jeu. À peine avez-vous
difficilement passé un tableau que
d'autres pièges plus terribles encore
vous attendent au suivant. Mais la
grande force de ce *soft* est de créer
une ambiance délirante du début jus-
qu'à la fin. Non seulement les bestio-
les que vous rencontrez sont
physiquement ridicules, mais en
plus, elles gloussent perpétuellement
et ont des mimiques hilarantes. Par
exemple, si vous croisez une bestio-



Whisky, penaison des forces obscures (ou des ténébreux,
c'est pareil), n'est pas près d'être libéré.

Et hop, « fulguro-peleg » dans la tronche ! Andy, plus fort que Goldarok,
va tomber sur tout un tas de Galgathe



Le Journal C'EST LA GUERRE !



Total Annihilation "contre-attaque"
Les nouvelles forces en présence :

75 nouvelles unités terrestres, maritimes et aériennes engagées dans un conflit sans pitié et des armes toujours plus sophistiquées.

Plus de 50 nouvelles cartes spécialement conçues pour des affrontements entre 2, 4, 8, 10 joueurs.

25 nouvelles missions redoutables, sans compter les campagnes inédites à créer avec l'éditeur officiel.

6 nouveaux mondes pour des conflits sans limite, à votre mesure.

Violente reprise des combats entre Arm et Core !

On pensait avoir tout vu du conflit millénaire qui oppose les deux puissances rivales avec des effets 3D en temps réels ravageurs et des combats sanglinaires. Il n'en est rien et aujourd'hui, on retrouve les stratégies devant leurs écrans avec un add-on à la hauteur des enjeux, des moyens toujours plus meurtriers et une puissance de feu plus destructrice que jamais. Dans cette lutte sans merci ou l'intelligence compte autant que la force, les combattants devront une nouvelle fois faire preuve de sang-froid s'ils ne veulent pas y laisser leur peau. Comme nous le confiait notre envoyé spécial peu de temps avant l'interruption des communications. "Le problème n'est plus de trouver une issue diplomatique mais plutôt de faire triompher le bien pour qu'enfin puisse renaitre la paix".

Steve

L'ADD-ON ENFIN DISPONIBLE



GSI INTERACTIVE SOFTWARE
FRANCE

2015 BY INTERACTIVE
Ligne GT - 00 00 00 14 31
www.annihilation.com

PC
CD



ENGAGEZ-VOUS sur le web avec Total Annihilation !

Pour nous donner votre avis sur Total Annihilation, optimiser encore les programmes et encourager les concepteurs du jeu dans leur combat, rendez-vous sur www.xanaweb.com (n'hésitez pas, d'autres surprises vous y attendent !).





Entre costa de fées et aventure détraquée, *Heart of Darkness* est une merveille dont les scènes cinématiques valent vraiment le coup d'œil.

Allez, un p'tit conseil pour les esles d'ores : collez une bonne grosse bouillotte de feu sur la graine marron et zou, le tour est joué !



Surtout ne pas paniquer... Y'en a plein en bas qui veulent me bécoter à leur p'tit dej' et moi je dois appuyer sur la fleur rose... solution ?

Après les corniches, vous aurez droit à la jungle, où les plantes carnivores pullulent comme les coups de scieff sur les plages du Sud, puis les grottes, les galeries inondées, les cavernes de lave, et j'en passe et j'en oublie. Tout du long de ces multiples tableaux, vous explorez des tas d'ennemis, jouerez à Tarzan avec les lianes, sauterez dans tous les coins pour éviter les nombreux pièges, et grimpez aux murs pour échapper à la colère des assaillants. Andy a beau ne pas payer de mine, c'est un sportif accompli. Car sauver sa boule de poils n'est pas de tout repos. En effet, outre les ombres et les plantes carnivores déjà présentées, des bestioles ailées n'auront de cesse de vous

► le ovesulé, elle se retourne et appelle ses potes en vous montrant du doigt. Ou, le fin du fin, alors que vous traversez un pont de pierre à petits pas, une bestiole vous suit, les bras tendus pour vous attraper, en imitant votre démarche prudente...

Bon, okay, dit comme ça, cela peut paraître un peu plat, mais je vous assure qu'après avoir de peu échappé à une cohorte d'ombres ragisantes, l'effet est des plus hilarants.



Vous serez bien avoir retrouvé l'inséky, cela ne veut pas dire que vous avez terminé l'aventure...



Voilà ce qui arrive lorsque l'on fait une indigestion de gamins roxas avec un fusil-laser dans les mains...

La tête à 12000 pieds et les pieds sur terre ...

SIERRA

PRO-PILOT



"Sierra Pro Pilot devrait ravir les passionnés de simulation et le grand public." • *POURVOIR*

"Le réalisme est impressionnant..." • *VSD Hors Série*

Une préparation complète à la licence de pilote privé, commercial et de pilotage aux instruments. Tous vos vols commentés au direct par notre instructeur.

plus de 30 vidéos très détaillées, un manuel de 300 pages extrêmement complet ainsi que les VFR et 30 imprimables depuis l'aide en ligne.

Un réalisme jamais atteint : plus de 36 millions de points d'élévation pour les

représentations géographiques d'une exactitude à couper le souffle.

5 avions authentiques : Cessna (172 Skyhawk, 525 CitationJet) et Beechcraft (V45 Bonanza, 550 Baron, King Air 200).

Une couverture des continents européen et américain : 3000 aérodromes et 1000 villes avec 45 aéroports

de façon photoréaliste.



le plus complet et le plus réaliste des simulateurs de vol.

SIERRA™

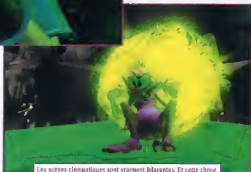




Voilà Andy... Bon, il n'a pas l'air comme ça avec sa soupère sur la tête, mais il est très intelligent.



Après autant de saées, rien se veut un bon petit bain pour se rafraîchir les idées.



Les scènes cinématiques sont vraiment hilarantes. Et cette chose ridicule et rose n'y est pas pour rien.



Le graphisme de Heart of Darkness a beau être en 256 couleurs, il n'a rien d'hypnotisant.

► transformer en barbecue vivant, de même que ces espèces de gros Bill qui se multiplient si vous ne les explosez pas une fois pour toutes. Et je ne parle pas des vers géants qui gobent tout ce qui passe à proximité de leur gueule béante ! Côté pièges, les laves, lacs et autres joyeusetés sont autant d'endroits où Andy ne fait pas de vieux os.

ARF ! ARF ! ARF !

Heureusement, une fois votre joli fusil-laser bouffé par un gros lézard, vous tombez sur une pierre magique qui vous donne la possibilité d'envoyer des boules d'énergie plus ou

moins grosses. Bref, Andy nous la joue Goldorak façon « fulgurapoints ». Et bien entendu, pour finir dans la joie et la bonne humeur, des petites énigmes sont parsemées tout au long de l'aventure. Par exemple, il vous faudra exploser un squelette

pour le faire tomber et s'en servir comme pont vers une autre corniche, ou encore lâcher un nid de lucioles pour occuper les plantes carnivores. Ce n'est pas tout de fritter dans tous les coins, il va falloir vous secouer également le bulbe. Rassurez-vous tout de même, les énigmes sont sur le court terme. Pas la peine de retourner quinze tableaux en arrière après avoir trouvé comment ouvrir une porte. Heart of Darkness brille également pour ses nombreuses, longues et torquantes scènes cinématiques. Entre les Amigos, dont Andy va se faire des



Andy est peut-être un vrai lézard, mais il n'a pas le temps de se griller les écailles au soleil.



Le sage des Amigos est soit porté sur l'alcool fort, soit sur les substances illégales.



Quelque part, si vous voyez cette image dans le jeu, c'est plutôt mal barré...



Les niveaux qui se déroulent dans la lave sont de loin les plus beaux... et les plus courts.



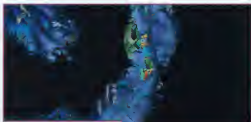
On a beau pleurer de rire à chaque fois que cette créature rose apparaît, ça démange la main de lui griller la trempée...

amis, et le ridicule machin rose, serviteur du Maître des Ténébres, vous n'allez pas vous ennuyer. Tous cumulant les gaffes les unes après les autres à un rythme délirant. Ces scènes sont parmi les plus réussies qu'il m'ait été permis de voir jusqu'à maintenant. Scènes cinématiques exceptionnelles, graphismes réussis (malgré ses 256 couleurs !), ambiance délirante, ennemis nombreux, rythme insoutenable, que reste-t-il à dire sur ce jeu au constat plutôt positif ? Et bien qu'il est très difficile. Si les flèches directionnelles, les touches CTRL et ALT ainsi que la barre espace sont les seules touches que vous utiliserez, rendant la jouabilité aisée, vous progresserez avec peine. Et comme (deuxième mauvaise critique) les sauvegardes sont du type classique (elles s'effectuent à des points précis de l'aventure), vous allez recommen-

cer encore et encore plusieurs parcours infernaux afin de passer enfin le dernier piège pass'qu'à chaque fois, ben, vous mourrez et c'est pas de bol. Heureusement, vous avez un nombre infini de vies. Pour finir, si Heart of Darkness est un des jeux indispensables de cet été, sa durée de vie est un poil trop courte pour res-

sembler tous les safrages. Une quinzaine d'heures pour les doués, une vingtaine pour les autres, on aurait aimé le double... Quoi qu'il en soit, pour qu'un jeu, de plates-formes qui plus est, me fasse rater une quinzaine d'heures de foot à la télé, il faut qu'il soit vraiment bon. Et c'est le cas. ■

Cedric Gasperini



La partie dans l'eau est sans doute la plus difficile et la plus pénible pour le joueur.



Andy est un fan de Taznas. Regardez cette façon d'utiliser les flèches !

L'OPINION DE TONY

★ Heart of Darkness est, ni plus ni moins, le meilleur jeu de plates-formes PC.
★ Ce qui n'est pas la moitié d'un exploit, compte tenu de ses handicaps de départ :
★ un retard de trois ans, un scénario neutre et des graphismes VGA 256 couleurs. Mais Eric Chahi n'a rien perdu de son savoir-faire en matière de jeu d'action/aventure. La jouabilité est excellente, les animations sont incroyables, les énigmes originales et le tout respire la bonne humeur juvénile. Mais quelque part, les 16 millions de couleurs de la version PlayStation font mal au cul.

L'AVIS DE CEDRIC

- ★ Après m'être longuement répandu sur le graphisme en 256 couleurs, la durée de vie un peu courte et le système de sauvegarde peu pratique, je ne vais pas en rajouter une couche. Heart of Darkness est donc, malgré ces quelques défauts, un jeu exceptionnel et attachant. Humour omniprésent, scènes cinématiques nombreuses et splendides, jouabilité parfaite, rythme effréné, Infogrames signe une petite merveille qu'il serait bien dommage d'ignorer. Que vous soyez amateur de jeux de plates-formes ou non, vous y trouverez votre plaisir.

HIT

Heart of Darkness

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★

Les plus

- Jouabilité excellente
- Ambiance délirante
- Belles cinématiques

Les moins

- Sauvegarde classique
- Très difficile
- Graphisme 256 couleurs



Éditeur Eidos. Format CD-ROM PC. Genre stratégie en temps réel. Prix env. 300 F. Sortie disponible. Config. mini. P120, CD-ROM 4x, 16 Mo de RAM, Win95. Config. recom. P166, CD-ROM 4x, 32 Mo de RAM, Win 95.

Commandos

derrière les lignes ennemies

Vivre et laisser mourir

Vous croyez avoir tout vu en matière de gestion d'équipes et de jeu de stratégie ?

Détrompez-vous. Commandos (derrière les lignes ennemies), nouvelle merveille de chez Eidos, repousse un peu plus loin les limites d'annihilation de la race humaine.

Il faut bien le dire, nos chers amis teutons n'ont pas toujours été nos chers amis teutons. À une certaine époque, ils n'avaient rien à voir avec ces gentils messieurs et ces gentilles madames qui envahissent nos côtes ensoleillées l'été. Il fut un temps où l'Allemagne (où tous les hommes désirent faire leur service militaire), était sous le joug d'un mec tout sec avec une ch'tite moustache ridicule..., sans parler de sa frange ignoble (à mon avis, il aurait dû flatter son coiffeur). Alors, les Allemands étaient méchants et ils se

baladaient en gros impers noirs en cuir avec des bottes qui claquaient. Et ils criaient tout le temps et taient plein de gens pour de vrai.

C'est cette chouette période que Eidos a décidé de vous faire revivre avec Commandos, derrière les lignes ennemies (z'auraient pas pu faire plus court comme titre ?). Enfin, vous la faire revivre pour ceux qui l'ont déjà vécue. Pour les autres, ce sera vous la faire découvrir sous un angle tout-fois assez particulier.

Ils sont six. Ils forment un commando des forces alliées. Ils viennent tous d'horizons différents. Et ils sont ▶

LE COMMANDO DE LA MORT

Nom : Russell Hancock,

dit « Inferno »

Nationalité : anglaise

Simple soldat, il manie les explosifs depuis 1934.

Volontaire pour les missions commandos, il est capable de tout faire sauter avec n'importe quoi.



Nom : Sir Francis T. Woolridge,

dit « Duke »

Nationalité : anglaise

Simple soldat, il a rejoint l'armée en 1937.

Médaille d'or au tir des jeux Olympiques de 1936, il peut abattre n'importe qui à longue distance. Sa sœur fut tuée par un raid allemand.



Nom : Jerry McHale,

dit « Tiny »

Nationalité : américaine

Sergent de l'U.S. Marines, condamné à 15 ans

de travaux forcés pour avoir frappé un supérieur.

Extrêmement violent, il est imbattable au corps à corps

(champion U.S. de judo de 1934 à 1937).



Nom : Sid Perkins

Nationalité : américaine

Simple soldat, c'est un ancien voleur. Échappé de

plusieurs prisons, il s'enrôle dans l'armée en 1938.

Ses connaissances en mécanique en font

une pièce maîtresse du groupe.



Nom : René Duchamp,

dit « Spooky »

Nationalité : française

Simple soldat, il parle allemand, anglais et italien

Membre des services secrets français depuis 1934, son passé militaire

est bien rempli et glorieux.



Nom : James Blackwood,

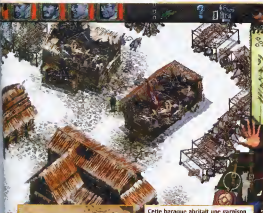
dit « Fins »

Nationalité : australienne

Simple soldat, il est l'expert maritime du groupe.

Marin confirmé, nageur hors pair, il a toutefois quelques « légers »

problèmes avec la discipline et l'alcool...



Cette baraque abritait une garnison allemande. J'ai bien dit abritait...



Déguisé en officier, l'espion peut lâmer pas mal de monde ni va ni c'est.

Et la qualité ! Outre des graphismes splendides, le jeu a été particulièrement bien finpolé. Rendez-vous compte. Vous commencez donc avec quelques zigues, paumés dans une zone allemande. Non seulement des gardes sont là pour vous éviter

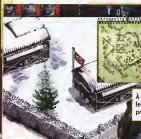
de traverser une place la fleur au fusil, mais en plus, des patrouilles patrouillent (c'est original) un peu partout et ne demandent qu'à vous truffier de plomb.

Et croyez-vous que vous pouvez lâter du boche « fingers in the nose » ? Malheureux ! Une fonction vous permet de vous rendre compte du champ de vision des ennemis. Représenté par un cône vert clair et foncé, cela mérite quelques explications, non ?



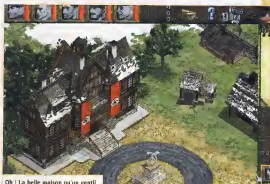
Le zoom arrière vous offre une belle vue d'ensemble. Ici une forteresse réputée impenable (yark, yark).

Un petit aperçu de ce que l'on peut faire en splitant l'écran : suivre les mouvements d'un tas de gardes...



À droite, une carte vous permet de voir les forces ennemies (points rouges) en présence. Bien pratique.

De temps à autre, vous pouvez vous organiser un fléage à la « John Woo » (« Mexican stand off » en V.O.), c'est-à-dire face à face...



Oh ! La belle maison qu'un gentil ch'lit artificiel va pas tarder à transformer en petit tas fumant...



Le train sifflera trois fois, avant que vous ne le fassiez sauter si le cœur vous en dit.

L'OPINION DE THIERRY

★ Magnifique ! Dérivé de Command & Conquer et Cannon Fodder (le vieux hit Sensible Software), Commandos est pour moi le jeu de l'été. Graphismes superbes, décors variés, interface intuitive, originalité à tous les niveaux (champ de vision des soldats ennemis, fléage, etc.), difficulté progressive et cerise sur le gâteau : option Multijoueur. La jouabilité est bien sûr au rendez-vous et l'action ne prend jamais l'ascendant sur la stratégie (et vice versa). Bref, j'aime, j'adore, je vénère, je consacre.



Un exemple du champ de vision des Allemands et des capacités de son marin, dont celle de mourir vite...

Les vêtements qui sèchent sont ceux d'un officier allemand et ils seront bien utiles à votre espion !



Si vous traversez la zone de vision vert clair d'un Allemand, celui-ci vous repérera, ouvrira le feu et beuglera comme un fou. Zou, c'est l'alarme qui est donnée et des troupes supplémentaires viennent vous chatouiller les sbourds. Dans la zone vert foncé, votre salut vient du fait que vous soyez couché. À plat ventre, l'Allemand ne vous repérera pas et continuera son chemin. Debout, même résultat que précédemment, à savoir beuglement et tout le tralala. Mais ce n'est pas tout ! Comme l'Allemand est fourbe, il repérera vos traces de pas dans la neige et dans le sable, et se fera un plaisir de venir voir ce qui se passe. Idem si vous en flinguez un et qu'un autre vous

entend... C'est pas une merveille de réalisme, ça ? Bon, rassurez-vous, vous aurez des moyens de survivre. Par exemple, le bérêt vert peut s'enterrer dans la neige ou le sable. Pour les autres, les obstacles naturels sont de bonnes planques (rochers, arbres, fossés, etc.). Pour suivre les mouvements de vos ennemis, non seulement vous aurez le système qui vous montre leur champ de vision, mais aussi la possibilité de *splitter* l'écran jusqu'à six morceaux et d'assigner

L'espion s'apprête à faire une petite piquette à un garde. Évitez d'être vu, sinon c'est le peloton d'exécution...



A-24 FTTC-Mn

Comment éviter les plantages écran bleu ?

Comment garantir des performances optimales sous Windows 95 & NT ?

Comment rendre sa carte mère compatible avec les dernières innovations (disques de 12 Go, nouveaux processeurs, etc.) ?

2 CD INCLUS ! +1200 PILOTES À JOUER

PC DRIVER 49

Juin - Juillet 98

Après avoir piloté les avions les plus célèbres de l'histoire, voici l'occasion de découvrir les avions les plus récents. PC DRIVER vous propose de découvrir les avions les plus récents de l'histoire. Vous pourrez piloter les avions les plus récents de l'histoire. Vous pourrez piloter les avions les plus récents de l'histoire.

Économisez des heures de téléchargement

2 CD

• Bios
• Windows 95
• Windows NT

- 1200 pilotes PC à jour...
- Windows 95 & NT, Bios...
- accès instantanés
- 2 CD-Rom, 160 de fichiers
- 50 pages en français !
- toujours les toutes dernières versions
- 49 F seulement en kiosque !

Bon de commande à retourner à Pressimage - Ingrid Lelong
5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex. Votre règlement doit être
effectué par chèque à l'ordre de PRESSIMAGE.

NOM :
Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :

Je commande ____ exemplaire(s) de PC Driver à 49 Francs,
j'ajoute 10 F pour les frais de port, soit un total de ____ Francs

Plus jamais de téléchargement !

Vous voulez VENDRE, ACHETER, ECHANGER,
du matériel des logiciels, des livres, des accessoires...
Bon pour une annonce gratuite dans le magazine de petites annonces OKAZ

Nom : Prénom :
 Age : Profession :
 Adresse :
 Code postal : Ville : Pays :
 Tél. :

☐ ACHATS ☐ ECHANGES ☐ VENTES ☐ RECHERCHES

CONSOLES

- ☐ NINTENDO
☐ SEGA
☐ SONY
☐ DIVERS

☐ ORDINATEURS

- ☐ PC
☐ MAC
☐ AMIGA
☐ ATARI
☐ OTHER

JAPANIMATION

- ☐ MANGAS
- ☐ VIDEO
- ☐ MUSIQUE
- ☐ GOODIES
- ☐ CONTACT
- ☐ DIVERS

IMAGES & SOUND

- ☐ MATÉRIEL
 - ☐ LD/K7
 - ☐ DIVERS

4 DIVERS

- ☐ BD
- ☐ MUSIQUE
- ☐ TRADING-CARDS
- ☐ CONTACTS
- ☐ AUTRES

TEXTE DE L'ANNONCE :



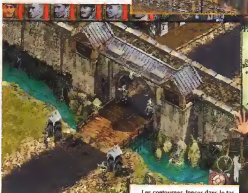
Okaz-Service Petites Annonces 5/7, rue Raspail - 93108 Montreuil cedex

LE CONTRAIVIS DE LUC-SANTIAGO

- ★ Commandos est suffisamment novateur
- ★ et soigné pour recevoir cinq
- ★ étoiles. De beaux graphismes,
- ★ un grand réalisme
- et des missions intéressantes lui confèrent un bon intérêt. Cependant, les longues minutes d'observation et d'attente, indispensables à la réussite des missions, rompent le rythme du jeu qui aurait dû être plus soutenu. Dommage aussi qu'il soit interdit de perdre un seul homme et qu'ils ne progressent pas. Voilà un jeu réservé aux militaristes précis et patients.



Ach...! Parles et ces petites villas zompeuses ! Schou ! Sans parler des petites madames ! Jaouah... surtout les petites madames !



Les contourner, forcer dans le tas, les abattre de loin ou tout à la fois ? En tout cas, le passage sera difficile !

LE CONTRAIVIS DE FROD

- ★ Indéniablement, Commandos est une grande réussite :
- ★ le concept est original
- ★ et la réalisation ne laisse apparaître aucune faille.
- ★ Malgré tout, je lui reproche quelques fourreurs, comme cette obligation de devoir impérativement ramener tous ses hommes vivants à la fin d'une mission. Du coup, on doit recharger sa dernière sauvegarde à la moindre erreur de jugement, ce qui arrive très souvent ! Sinon, j'aurais aussi aimé que les personnages puissent évoluer de mission en mission.

Tout bonnement magnifique. Moi, ce graphisme me laisse perplexe. Ben c'est pas tout vaia ou les flaque ?



des caméras sur chacune des patrouilles voulues. Pour tout cela, ainsi que pour choisir les armes (flingue, couteau, harpon, fusil selon les personnages) ou équipements (pioche, leurre, trousse de soins, habit allemand), un seul clic sur une icône et c'est dans la poche. Sans parler des raccourcis-clavier. Bref, une interface claire et simple.

UN JEU QUI N'EN JETTE

Au total, ce sont quelque 40 ennemis et véhicules différents (Jeep, tanks, officiers, soldats armés d'un fusil ou d'une mitrailleuse, etc.) que vous devrez soit éviter soit zigouiller. Car il n'est pas nécessaire de tuer tout le monde pour réussir. Vous aurez plu-

sieurs façons de réussir une mission, pourvu que les objectifs soient remplis. Sans compter les bâtiments, que vous pouvez détruire grâce à des explosifs ou des barils d'essence. Et d'ailleurs, les explosions sont de toute beauté. Et j'ai oublié de vous parler du zoom qui vous permet non



Un bateau, une plage, des barbelés, ça ne vous rappelle rien ? Bon, en plus petit mais c'est le débarquement !

Les missions training sont très simples mais vraiment utiles pour apprendre à utiliser vos hommes.



L'AVIS DE CEDRIC

- ★ Et bien moi, j'ai aimé. Si les missions sont très difficiles, si vous vous faites parfois repérer sans raison ou si quelques soldats allemands semblent ne pas avoir bénéficié de la totalité
- ★ de l'intelligence artificielle, il n'empêche que Commandos,
- ★ « derrière les trucs » est une totale réussite. Déjà, et c'est là
- ★ que je fonde mes six étoiles, il est innovant. Ensuite,
- ★ il est beau, son atmosphère est fabuleuse et sa jouabilité
- ★ est parfaite. Il n'en faut pas plus pour faire de ce nouveau produit Eidos, une sommité en matière de jeu vidéo.



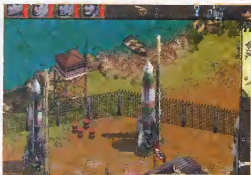
Le franc-tirailleur peut atteindre un soldat éloigné avec une précision déconcertante.

L'artilleur peut aussi poser des pièges (à loup !), très efficaces contre les patrouilles.

seulement d'avoir une vue globale des lieux mais aussi de voir les détails avec précision (bien que le zoom maxi soit franchement « floa »). En bref et pour conclure, Commandos, dernière des lignes ennemies, est un excellent jeu. Innovant sur tout un tas de petits détails, il vous plonge dans une ambiance fabuleuse où le stress est omniprésent. Avec des missions variées et très difficiles (donc longues), c'est une quarantaine d'heures de jeu qui vous attendent. Certes, quelques infimes bugs viennent gâcher le jeu (certains Allemands n'arrivent pas à faire le tour

d'un bâtiment ou encore d'autres vous repèrent sans que l'on sache vraiment pourquoi). Mais ce sont là les seuls Gères jusqu'à six péquenots en même temps demande un certain entraînement mais s'avère rapidement aisé. Et si le mode Multijoueur (jusqu'à six), peut s'avérer un peu long sur certaines missions (allez fumer une clope pendant que votre pote fait le ménage et avant que vous puissiez passer à l'action). Il n'empêche que ce Commandos, « derrière les machins bidules » est un titre-phare de cet été. Une pure merveille

Cedric Gasperini



Les graphismes sont somptueux ! Notez le souci du détail sur ces assises allemandes.

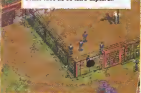


Il nous faut trouver l'objectif de cette mission...

Il faut de l'eau et de l'électricité pour que la machine fonctionne.



Dans certaines missions, vous devrez délimiter et mener à bon port quelques énarqueurs qui ont eu la bonne idée de se faire capturer.



La mission située à Paris, ici dans un cimetière (le Père-Lachaise ?), est sans doute la plus complexe.

HIT

Commandos

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Graphismes somptueux
- Ambiance prenante
- Réalisation parfaite

Les moins

- Tous doivent survivre
- Multijoueur parfois long
- Très difficile



Final Fantasy VII

Légendes du Levant

Éditeur Eidos. Format CD-ROM PC. Genre jeu de rôle. Prix env. 37 F.
Sortie disponible. Config. mini. P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95.
Config. recom. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95, 3.1.

*Qu'ai-je fait pour mériter ça ? Je n'aime
ni les dessins animés japonais, ni les mangas,
ni les jeux sur console : or, Final Fantasy VII...
C'est un peu tout cela ! Est-ce une épreuve,
une malédiction..., ou l'occasion de me réconcilier
avec les nippons ?*

Deux millions et demi de jeux vendus dans les trois premiers jours suivant sa sortie au Japon... Bien plus aux États-Unis et en Europe... Cette année, c'est le jeu incontournable sur console, le must, le *nec plus ultra* du *pad-maniac* moyen. Nous, sur nos PC, nous étions tranquilles : jusqu'à présent, nous observions ce raz-de-marée ludique avec détachement, sûrs d'échapper à une fièvre populaire avec laquelle nous n'avions rien à voir... C'est même dédaigneusement que nous

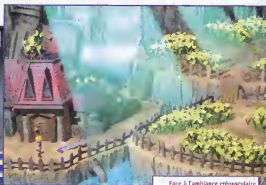
espérions ne jamais voir débarquer sur nos bécanes à 10 000 boules ce qui ne pouvait être qu'un ersatz de jeu de rôle (sauf bien sûr Thierry qui, peu soucieux de se corrompre, fut l'un des premiers possesseurs du jeu). On imagine donc facilement la bonne humeur avec laquelle j'ai accueilli la nouvelle : comme Thierry, Olivier et Éric connaissent Final Fantasy VII sur le bout des doigts, et qu'un regard neuf est requis, c'est à moi qu'échoit le test ! Merci les gars.

Tout d'abord, il est essentiel de dire que le grand jeu japonais ne ressemble à rien de ce que nous connais-



Les envois de sortilèges s'accompagnent toujours d'effets pyrotechniques impressionnants, c'est aussi ça la classe !

► sons sur PC. Même s'il s'agit d'un jeu de rôle en fausse 3D, son fonctionnement, son interface, la résolution des combats ou l'ambiance, n'ont pas encore été (trop) vus sur nos machines. Déjà, il s'agit d'une grande qualité de la part d'un jeu console qui, une fois n'est pas coutume, ne ressemble pas, pixel pour pixel, au concurrent sorti quelques jours plus tôt ! Avant d'entrer dans le vif du



Face à l'ambiance crépusculaire des ches, ce genre d'endroit est toujours bon pour le moral !

sujet, quelques précisions s'imposent : certains adeptes du PC ne savent probablement pas du tout ce qu'est Final Fantasy VII.

SAUVEZ LA PLANÈTE !

Il serait donc utile de planter le décor et de parler un peu de l'histoire : le joueur dirige un groupe de terroristes dans un monde postapocalyptique plutôt *cyberpunk*. Comme dans *Blade Runner*, il fait presque toujours nuit et une corporation, la Shinra, dirige le monde avec fermeté, et exploite une énergie mystérieuse, le Mako, en étouffant peu à peu la pla-

nète. Pour remédier à tout cela, le groupe Avalanche organise la destruction régulière d'objets, histoire de montrer à la Shinra que toute la population n'est pas soumise. Tout va donc très bien jusqu'au jour où un ancien membre du Soldat (la milice privée de la Shinra), Cloud, un guerrier surentraîné, débarque comme une rose chez Avalanche pour proposer son aide contre monnaie sonnante et trébuchante. Il s'agit évidemment du personnage principal du jeu, sur lequel on a beaucoup de



Aeris, Cloud et Tifa ne seront pas trop de trois pour réduire ce gros machin bleu en panne de Schrödinger à la saïsepaille.

Dans les phases de combat, les personnages n'ont pas du tout le même graphisme, ils sont généralement plus soignés !

DE LA PLAYSTATION AU PC

Que les choses soient claires, la version PlayStation de FF7 est un petit chef d'œuvre. Coté jeu, il n'y a donc pas grand-chose à redire sur l'adaptation. Le scénario n'a pas changé, le pad est géré... « tout paille ». Seule la réalisation pose problème. Si les phases 3D tirent parti des cartes 3D et sont par voie de conséquence bien supérieures à celles de la PlayStation, on regrettera que les décors précalculés soient si pixelisés.

Les innombrables séquences cinématiques ont également perdu en qualité. Sans être catastrophique, l'adaptation PC de FF7 est donc décevante, ce qui n'enlève pourtant rien à la qualité du jeu en lui-même.





Barret

«Je répète, t'as dit quelque chose !?»

Frère spirituel de Mr. T, Barrets est le gros bras d'Avalanche. Mais c'est aussi son chef... Écrivez donc de la contredire...

choses à apprendre. Cet intrépide garçon de 22 ans, combat à l'épée et à coup de sortilèges. Il maîtrise effectivement très bien les «Materia»... Les quoi ? Ah, ils sont vraiment embêtants ces Japonais, ils pourraient pas parler d'objets magiques, comme tout le monde ? Les «Materia» sont donc des gemmes que l'on place dans différents objets ; ils permettent de lancer des sorts, augmentant les pouvoirs magiques mais diminuant les scores d'attaque et de défense. Cloud, donc, est une sacrée

brute que l'on contrôlera la plupart du temps (heureusement, car il déménage pas mal en combat). Au départ, on ne connaît quasiment rien de son histoire personnelle, mais l'on fera peu à peu des découvertes importantes sur son compte.

DANS MANGA Y'A DES FRUITS

Ce n'est évidemment pas le seul personnage disponible puisqu'il s'agit d'un jeu de rôle. On devra donc veiller sur les membres d'Avalanche comme sur des inconnus, rencontrés aux gré de l'aventure et désireux de se joindre au groupe. Certains sont faibles (comme Aeris, la marchande de fleurs), d'autres plus redoutables (comme Red 13, la panthère hybride), mais tous progressent grâce aux précieux points d'expérience récoltés après chaque combat. Eh oui, la grande règle est respectée : l'enrichissement personnel n'intervient qu'après des échauffourées souvent

Ne reculant devant aucun sacrifice, Cloud ira même jusqu'à manger un Seshi entre deux résolutions d'énigmes !



Cloud

«Pardon.»

Quelques instants passés dans une cage en ruine après une course-poursuite infernale. Attention, amoureuse en vue !

aléatoires. Plus les adversaires sont colossaux, plus l'argent et les points récoltés sont nombreux. On gagne ainsi des niveaux (qui influent sur les caractéristiques, les dégâts et donnent accès à de nouveaux sorts) ainsi que des «limites» (voir plus loin). Le joueur est donc libre d'orienter tel ou tel personnage vers l'art du combat ou l'utilisation de la magie, même si un mélange des deux peut également fonctionner.

Le découpage des combats est, quant à lui, assez particulier : ils sont effectivement fixes et se déroulent au tour par tour. Chaque personnage dispose d'une barre de temps distante qui se régénère à un certain rythme.

Les créatures sont toujours bien ordonnées : en rang par deux. Drôlement disciplinées les bêtes pour des monstres, non ?



«Ouf, je suis soulagé.»



Visiblement, Cloud n'est pas insensible : cette nuit avec un homme semble lui avoir fait le plus grand bien : c'est lui qui le dit !





Certains adversaires jettent des sorts qui peuvent sérieusement abréger le combat, comme Pyramide qui paralyse sa victime.

lorsqu'elle est pleine, on peut choisir une action dans un menu : attaque (armes blanches ou à feu), utilisation de la magie (sorts offensifs ou de protection), d'une potion (résurrection, soins, etc.) ou d'un talent (voler un objet par exemple).

Une seconde barre appelée « limite » permet au personnage de donner un coup spécial particulier. Cloud bénéficie par exemple de « bravade » qui lui permet d'infliger plus de dommages, et Tifa, son amie d'enfance, dispose de « vent guérisseur » qui redonne des points de vie à tout le monde. Les « limites » interviennent bien sûr peu souvent, la barre étant très lente à remonter.

Si le nombre de sorts que l'on pourra apprendre est énorme, celui des invo-



Cloud
Barret

Barret sur le point d'utiliser une « limite » : Grand-Coup ! Ça va effectivement donner un coup de balai chez ses adversaires !

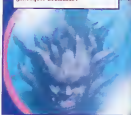
HP	MP	Limites
303 / 448	58	
377 / 433	70	
77 / 435	81	

cations est également conséquent : démons, sangliers, dragons et autres bizarreries sont donc susceptibles de prêter main forte au groupe lors de combats dangereux.

Une fois que le type d'action est sélectionné, une séquence l'illustre de manière spectaculaire et l'on passe au personnage suivant. On pourrait penser que passer par des menus pour résoudre des combats est une mauvaise chose... Et pourtant, cela fonctionne ! Effectivement, les situations sont animées,

grâce à de multiples effets visuels et à une large panoplie de sortilèges et d'attaques différentes. Les adversaires y sont également pour quelque chose puisqu'on n'en rencontre pas moins de 250, tous très différents et ayant des habitats et des attaques bien déterminés. Les combinaisons de « Matérias » sont également fort amusantes à expé-

Ce visage réjouit apparemment le joueur : la Shindra effectuerait-elle des manipulations génétiques douteuses ?



Où ça rampe, où ça marche, où ça vole ou où ça feuille, tous doit disparaître, comme pendant les volées !



Où, après vous l'avoir déjà chassée... C'est qu'elle prend vite les choses en main la p'tite marchande de fleurs !



Bien qu'en 256 couleurs, les décors sont globalement réussis. En revanche, l'incrustation des personnages est parfois limitée.



En juin, chez ton marchand de journaux

c'est 100% Foot

avec **VIP WORLD CUP 98** : 2 CD-ROMS
entièrement consacrés au foot sur PC.
Le plein de démos jouables de jeux de foot,
Un programme en version complète sur la
coupe du monde 98,
les meilleurs sites internet sur la coupe du monde.



Retrouve également toute l'actualité du
shareware avec **SHAREWARE NEWS**,
le CD-ROM entièrement consacré au shareware
En contient plus de 200...



Décolle immédiatement avec le numéro
spécial simulateurs (avions, hélicoptères, tank)
de **GAMES NEWS**, le CD-ROM
des démos qui décoiffent...

Ces titres
sont édités par



Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____

BON DE COMMANDE
à envoyer à Nova Multimedia
Schoßstrasse 62 - 77694 Kehl - Allemagne
règlement par chèque ou mandat lettre, le port est compris

VIP WORLD CUP 98 48 Frs
SHAREWARE NEWS 38 Frs
GAMES NEWS 38 Frs
TOTAL À PAYER _____ Frs



La fine équipe au complet face au fils du président : attention, le combat contre lui sera long et périlleux.

LE CONTRAITS DE TOLENT

★ Plus qu'un simple jeu de rôle, SquareSoft vous propose avec Final Fantasy VII de découvrir un univers à part entière. Développé par une centaine (!) de personnes sur PlayStation, ce jeu est d'une richesse inimaginable et foisonne de détails humoristiques, d'épreuves ardues et de quêtes secrètes. Le système de magie utilisé est sans doute l'un des plus riches jamais mis au point pour un jeu de rôle, les Matéria allant jusqu'à vieillir et donner naissance à de jeunes Matéria ! Excellant donc.

Le moment privilégié du jeu, la distribution de points d'expérience : ils varient selon la force des créatures combattues.

Gain de : EXP et AP

EXP	150p	AP	15p
	Cloud	EXP : 5309p	
NV 14		NV suiv.	1291p
	Tifa	EXP : 4551p	
NV 12		NV suiv.	59p
	Barret	EXP : 4415p	
NV 12		NV suiv.	325p



Au début du jeu, les armes, c'est une vraie misère ! Aerith attaque au bâton et occasionne des dégâts insignifiants !

► manier et l'on court en permanence après un objet magique encore plus puissant, un peu comme dans Diablo. Achat, vente, commerce sont d'ailleurs des ressorts importants du jeu, car il y a de multiples façons d'utiliser ses économies comme les jeux d'argent, l'élevage ou d'autres opérations encore plus étranges.

LE GODARD DU JEU VIDÉO

On peut voir sur les captures que les graphismes sont particuliers : les personnages sont petits, ont de grands yeux, une tête bien ronde et sont tous extrêmement jeunes. C'est normal, Final Fantasy VII est un véritable manga interactif : le découpage de l'intrigue et les rapports entre les personnages rappellent les BD et les dessins animés japonais. Des flash-back

viennent périodiquement apporter une révélation, des séparations interviennent régulièrement, sans parler des désaccords entre personnages, na de leurs petites histoires d'amour bon enfant ou de leurs démonstrations de force ou de bravoure. Et pour contribuer à l'atmosphère, des kilomètres de dialogues textuels interviennent régulièrement... Il peut parfois se passer dix bonnes minutes sans que le joueur n'ait rien d'autre à faire que de lire... On se croirait dans Les Chevaliers de Baphomet, en pire, sauf qu'ici, aucun doublage ne vivifie un peu les situations. Alors le scénario y gagne en crédit et en durée de vie ce qu'il perd en rythme. Cependant, il ne faut pas en déduire que FFFVII n'est qu'un long dessin animé sur PC : si l'on passe du temps à lire, on en passe encore plus à visiter un monde gigantesque qui vit réellement et avec lequel on est libre d'interagir. De nombreux personnages peuplent les



Quelques petites séquences d'arcade viennent parfois bouleverser le déroulement de l'aventure, comme cette course de motos.

nombreuses côtes et ont tous quelque chose à dire et à faire. Chaque endroit (maison, studio, boutique) est minutieusement détaillé afin d'offrir le maximum de possibilités. Alors, cette richesse a évidemment un prix : les graphismes sont en VGA et en 256 couleurs. Le jeu exploite pourtant les cartes 3D mais comme dans Resident Evil, seuls les personnages bénéficient d'une accélération matérielle. C'est incroyable, compte tenu de leur apparence : les personnages sont complètement cubiques ! Les énigmes, quant à elles, ne posent de problème à personne : le jeu étant extrêmement long, la progres-

En combat, il faut toujours garder un œil sur les points de vie de ses personnages qui baissent parfois violemment.

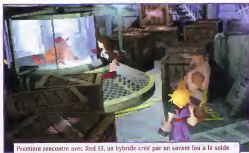


Remarquez le nombre formidables de points de vie de Sephiroth, patience, bientôt, Cloud en aura autant ! (bientôt, peut-être...)



L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ Si l'on accroche au système de jeu, à la linéarité, aux combats et au mariage de modernité et de magie de Final Fantasy VII, on est assuré de passer une bonne centaine d'heures plongé dans une aventure titanesque ! Cette durée de vie hallucinante tient autant aux interminables dialogues textuels qu'au gigantisme du monde et à ses possibilités. Bien que « grand public », ce hit sur console a pour lui tous les ingrédients du jeu de rôle, plus une dimension psychologique et dramatique que n'ont pas ses concurrents.



Première rencontre avec Red XIII, un hybride créé par un savant fou à la solde de la Shinra. Ce sera un allié précieux (comme le Forcé).

sion s'effectue aisément et souvent, des indications sont même données explicitement. De nombreuses petites annexes permettent même de s'échapper de la trame générale pour récupérer des « Matérias » ou des armes... Par rapport aux jeux de rôle habituels, Final Fantasy VII est toutefois d'une linéarité hallucinante : il existe un seul moyen de se sortir des situations, tout a été prévu à l'avance, des surprises aux déconvenues. On ne s'inquiète donc absolument pas lorsqu'un drame éclate puisqu'il fait partie de la trame... L'impression de subir le jeu est donc importante mais elle a heureusement tendance à se dissiper au fur et à mesure : plus il avance et plus le joueur dispose de liberté, pour finalement avoir le loisir d'explorer ou non certains lieux sans sacrifier ses chances d'aller au bout du jeu. Mais voilà déjà la fin du test et je n'ai parlé que de l'essentiel alors qu'il y a encore tant à dire : les petits jeux d'arcade, les séquences cinématiques magnifiques donc trop rares, l'évo-

lution des personnages, la profusion d'armes et de « Matéria ». Tout cela est très beau mais l'amateur de jeu de rôle y trouvera-t-il son compte ? Sans doute... Tout comme le novice qui a habituellement peur de ce genre. Cependant, face à Might and Magic VI, Fallout ou Daggerfall, Final Fantasy VII ne peut prétendre à la première place. Nettement plus « grand public » que ses rivaux (mais

aussi plus infantile), il n'offre pas le même degré de liberté mais explore davantage les rapports entre personnages. Psychologique ? Presque ! On peut donc le recommander aux amateurs comme aux autres. Quant aux fans de mangas, il est évidemment hors de question qu'ils passent à côté de ce qui sera pour eux une expérience ludique majeure ! ■

Luc-Santiago Rodríguez



Lorsqu'on évolue dans vos vastes décors (comme la tour Shinra de 70 étages), on passe en vue panoramique.

Scène à la James Bond - un des grands méchants s'enfuit en hélicoptère avec une de nos amies, non sans avoir dévalisé ses plans !



Un découpage de l'histoire éternelle... cette séquence est un flash-back dans lequel on est « libre » d'agir.

Une petite photo extraite de mon album personnel, du temps où je faisais encore de la motolette (N.d.l.m. : parce que ça a changé ?).

HIT

Final Fantasy VII

Graphisme ★★★★★

Son ★★

Animation ★★★★★

Dur de vie ★★★★★★

Les plus

• Écoute

• Univers

• Original

Les moins

• Bavarde

• Graphismes décevants

• L'histoire



L'usée prochaine, peut-être, en tout cas, je suis en avance sur mon temps.

Vous pourrez également construire des structures telles que des bars, des magasins et j'en passe. Seul inconvénient, la place allouée à ces constructions est un peu faiblarde. Ces structures vous permettront de vendre des produits dérivés (sacs, tee-shirts, programmes, etc.) dont vous déterminerez le prix. Idem pour la restauration (boissons, sandwiches, etc.). Une bonne idée pour se faire des bénéfices. Et ce n'est pas tout pour la beauté de votre terrain. Quelques emplacements publicitaires autour de la pelouse sont à louer aux plus offrants, ainsi que des pubs dans le Mag du club. Et que croyez-vous que vous allez faire avec tous ces sous ? Et bien acheter et payer vos joueurs et votre staff technique. Passons ensuite aux comptes de votre club. Non seulement vous pourrez faire des emprunts ou demander un décaissement,

mais vous pourrez également introduire le club en bourse (comprenez par là, augmenter son capital...). Parions donc de l'équipe. Non seulement vous trouverez tous les joueurs de D1 et D2 des pays cités, mais en plus de nombreux autres de tous horizons (Afrique, Amériques, etc.). Autant dire que cela vous offre une base de données fabuleuse. Ces joueurs sont ceux de la saison 97-98, ce qui ajoute au réalisme. Chacun d'eux est évalué selon de nombreux critères (âge, valeur mais aussi tacle, passe, tir, créativité, et j'en oublie).



Après chaque match, vos joueurs sont notés et un homme du match est désigné (ici, Gravelaine).



En cliquant sur certains objets, vous accédez aux différents menus. C'est pratique et en plus, c'est beau.



Et si je vous dis que j'ai acheté Ronaldo, Maurice et Zidane par la suite, quelle équipe oserait me défilier ?



Essayer d'obtenir la confiance de tous, si vous visez le titre de Manager de l'année.

Ces statistiques évolueront bien entendu selon que vous les faites jouer ou selon leur âge. Un petit ennui toutefois, l'impossibilité de rechercher un joueur à partir de son nom et un menu assez pénible.

UN MONDE IMPITOYABLE

Les négociations d'achat ou d'emprunt se font en plusieurs fois, selon que le club est d'accord et le joueur également. Vous pourrez aussi marchander, histoire de faire l'affaire de l'année. Tout cela ferait déjà un excellent jeu. Mais Sierra ne s'est pas arrêté là. Outre l'entraînement de l'équipe et les stages de remise en forme, vous pourrez établir un pro-



Vous pouvez choisir vos tactiques, ainsi que le capitaine, les tireurs de coups francs et de pénés.



Comment ça, mes joueurs se prélassent l'après-midi ? Entraînement intensif pour tout le monde !

- grammaire d'entraînement individuel avec des entraîneurs particuliers que vous aurez engagés. Cela permettra à vos joueurs d'évoluer dans l'eau ou l'astre de leurs caractéristiques. Pour les matchs (de championnat ou de coupe), une vision de ch'tis bons-hommes en 2D vous offre un amusant spectacle. À chaque instant, vous pouvez changer les tactiques ou remplacer des joueurs. Vous ne jouez certes pas, mais la pression est d'autant plus forte que l'on vous impose des résultats positifs sous peine de

L'AVIS DE CEDRIC

- ★ Et comment croyez-vous que ces cernes sombres sont venues orner le dessous de mes yeux ? Et comment croyez-vous que ces mêmes yeux sont devenus rouges et vitreux ? Football Manager 98 est une pure merveille, il n'y a pas d'autre mot.
- ★ Base de données formidable, options multiples, tout est là.
- ★ Certes, quelques conditions sont nécessaires pour craquer totalement et y passer des nuits blanches. Il vous faudra être un fan de foot, un pur, un vrai, et aimer gérer une équipe.
- ★ Mais si ces conditions sont remplies, mazette, quel bonheur !

Florian Maurice

Détails	Historique																																								
<p>Meilleures performances</p> <table border="1"> <tr><td>Clubs joués</td><td>10</td></tr> <tr><td>Buts</td><td>41</td></tr> <tr><td>Passes</td><td>57</td></tr> <tr><td>Cartons jaunes</td><td>77</td></tr> <tr><td>Cartons rouges</td><td>100</td></tr> </table> <p>Meilleures statistiques</p> <table border="1"> <tr><td>Clubs joués</td><td>10</td></tr> <tr><td>Buts</td><td>41</td></tr> <tr><td>Passes</td><td>57</td></tr> <tr><td>Cartons jaunes</td><td>77</td></tr> <tr><td>Cartons rouges</td><td>100</td></tr> </table>	Clubs joués	10	Buts	41	Passes	57	Cartons jaunes	77	Cartons rouges	100	Clubs joués	10	Buts	41	Passes	57	Cartons jaunes	77	Cartons rouges	100	<p>Meilleures performances</p> <table border="1"> <tr><td>Clubs joués</td><td>10</td></tr> <tr><td>Buts</td><td>41</td></tr> <tr><td>Passes</td><td>57</td></tr> <tr><td>Cartons jaunes</td><td>77</td></tr> <tr><td>Cartons rouges</td><td>100</td></tr> </table> <p>Meilleures statistiques</p> <table border="1"> <tr><td>Clubs joués</td><td>10</td></tr> <tr><td>Buts</td><td>41</td></tr> <tr><td>Passes</td><td>57</td></tr> <tr><td>Cartons jaunes</td><td>77</td></tr> <tr><td>Cartons rouges</td><td>100</td></tr> </table>	Clubs joués	10	Buts	41	Passes	57	Cartons jaunes	77	Cartons rouges	100	Clubs joués	10	Buts	41	Passes	57	Cartons jaunes	77	Cartons rouges	100
Clubs joués	10																																								
Buts	41																																								
Passes	57																																								
Cartons jaunes	77																																								
Cartons rouges	100																																								
Clubs joués	10																																								
Buts	41																																								
Passes	57																																								
Cartons jaunes	77																																								
Cartons rouges	100																																								
Clubs joués	10																																								
Buts	41																																								
Passes	57																																								
Cartons jaunes	77																																								
Cartons rouges	100																																								
Clubs joués	10																																								
Buts	41																																								
Passes	57																																								
Cartons jaunes	77																																								
Cartons rouges	100																																								

Les joueurs sont précisément décrits. Pour Flo, il fallait bien que je le fasse venir un peu en avance sur la Casabizière !

licenciement. À la fin du match, les performances de chaque joueur sont inscrites et vous indiquent leur forme du moment. Dommage cependant que l'on soit obligé d'attendre que la balle sorte en touche pour influencer sur les tactiques. Après ces rencontres, les joueurs se font une joie de vous encenser ou vous descendre, pour peu que vous ayez fait une déclaration d'après match mal-

heureuse. Ajoutez à cela tout un tas de petites options supplémentaires comme la confiance que vous offre votre club, la nomination d'un manager du mois et de l'année, les meilleurs joueurs, les meilleurs buteurs, et d'autres encore comme la possibilité de truquer un match, faire des paris illégaux ou offrir des dessous de table et vous voilà plongé totalement dans l'enfer du foot. En bref, Football Manager 98 est le jeu indispensable pour tout passionné. On regrettera toutefois l'absence d'option qui permettrait de sélectionner 28 joueurs au lieu de 22 et d'en virer six en pleine nuit, mais cela serait devenu le « Jaquet Manager 98 » et aurait nuit à la crédibilité du jeu. Et puis un jeu qui demande des résultats nuls ou des défaites ainsi que des joueurs incapables d'aligner deux passes ne remporteraient pas les suffrages. Par contre, ici, vous allez rester scotché devant votre écran pendant de longues soirées. ■

Cedric Gasperini



Lorsque le terrain est humide, choisissez plutôt un jeu en passes longues pour perdre la balle moins souvent.

HIT

Football Manager 98

Graphisme ★★

Son ★

Animation

Durée d. vi. ★★★★★

Les plus

- Données complètes
- Nombreuses options
- Passionnant

Les moins

- Choix du sponsor
- Nombre de spectateurs
- Options pendant match

Prêt ?



SIDEWINDER Force Feedback Pro

Recommandé pour :

Daytona USA Deluxe

Flight Simulator 98

G-Police

Red Baron II

Sabre Ace

Spearhead

Tomb Raider II

Prenez vos précautions avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro.

Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédias. Quand vous l'aurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.

Offre de lancement : SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstella 76.



Microsoft

Jusqu'où irez-vous ? www.microsoft.com/france/chezvous/

*Xenocracy, le nouveau
jeu de chez Grolier met
le feu au système
solaire et vous êtes
le seul équipé
d'un extincteur.
Le rôle de bon*

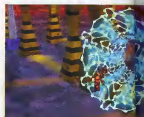
*Samaritain, ça se
voilà étranger, ou ilou
d'insulter les équipes
étrangères, avachi
dans votre divan.*

Xenocracy

Casque bleu du cosmos

Jusqu'à présent, on vous avait assez peu parlé de Grolier Interactive. La raison en était simple, ils étaient surtout connus pour leurs encyclopédies en CD-ROM et les *softs* intellos (comprendre « où il y a plus de texte que d'images ») c'est pas trop notre truc, ici à *Gen4*. En plus, leur premier jeu, *Banzaï Bug* était passé quelque peu inaperçu. C'est simple, à peine une semaine après qu'il soit arrivé à la rédaction, tout le monde pouvait l'emprunter pour l'essayer, c'est vous dire s'il déclenchait les passions... Aujourd'hui, avec la sortie de *Xenocracy*, Grolier affiche sa volonté de se tailler

une réputation indéniable de vrai éditeur de jeux. L'intention est louable même si un quelconque effort de créativité exacerbée cède la place au choix d'un genre plutôt pépère : le simulateur de vol spatial. Enfin, « simulateur », ... c'est un peu vieillot. Vous n'allez pas vous choper une méningite aiguë avec les commandes des vaisseaux dans *Xenocracy*. D'ailleurs, pour ceux qui veulent jouer, s'amuser, ou même se la donner, ce *soft* offre un mode de jeu en arcade qui propose une suite de missions indépendantes les unes des autres au cours desquelles il suffit d'aligner les cartons pour réussir à augmenter son score et à passer à la



suivante. On est astucieux chez Grolier et la raison d'être de ces missions défilantes apparaît assez rapidement : elles servent de *tutorial* pour le mode Simulateur.

SI LA PAIX REND LAID...

Qui dit simulateur, dit scénario, ... même succinct. En l'occurrence, *Xenocracy* nous impose un énorme bond en avant jusqu'à l'an 10600. On pourrait croire qu'en ces temps avancés, l'homme a enfin appris à vivre en paix avec son prochain, deux rêveurs que nous sommes. En fait, l'homme-



Un style de vaisseau très long nécessite un passage lent coque contre coque accompagné d'un tir coordonné. Pas simple.

Mars la Rouge, ses canaux, ses mers, ses corps de braise... Deux secondes pour admirer le paysage et commencer.



vous ne surliez pas que Saturne soit avant de Jove. Moi non plus. Le carré rouge désigne le cadre de votre mission.



Format CD-ROM PC
Éditeur Grolier Interactive
Sortie disponible
Prix unit. 300 F.
Genre simulation de vol spatial
Config. mini. 1133, 14 Mo
de ROM, CD-ROM, 16, DirectX 5
Config. recom. 1155, CD-
ROM, 16, DirectX 5



Les visiteurs ont réussi à s'introduire dans une tour de communications pour la détruire. Donc ils ont gagné.

Mission accomplie, direction la maison grâce à ce tunnel de téléportation très pratique pour rentrer pour le déjeuner.

té a quitté son berceau, la Terre, pour se répandre dans le système solaire. Les siècles aidant, l'animosité entre les différentes colonies s'est accentuée et quatre planètes (Mercure, Mars, Venus et la Terre) sont devenues de véritables superpuissances indépendantes les unes des autres. Parallèlement à cela, on découvre un nouveau minéral, le lycosite, qui s'avère être une source d'énergie primordiale pour la conquête spatiale. Les esprits

s'échauffant rapidement et chacun voulant la plus grosse part du gâteau, on fonde une organisation, l'UPN, sorte d'ONU de l'espace, dont les agents sont chargés de surveiller les différents belligérants et bien sûr, ont toute latitude de manœuvre pour préserver une paix très relative. C'est là que vous intervenez, coincé dans la combinaison d'un Wing Toucher. À vous de neutraliser les différentes agressions, de repousser les offensives destinées à détruire les mines de lycosite, de veiller à ce que les



Petit tour du propriétaire. En haut à droite l'arme active, à gauche les boucliers. Les instruments sont configurables à volonté.



Voilà, Claire Chazal a eu plus la main que les autres journalistes objectivement la situation. Y'a peut-être un rapport.



voilà un chasseur martien dont le pilote va bientôt se retrouver à flotter solénnement dans l'espace après.



Dans ces moments-là, il vaut mieux se rappeler qu'on est venu aider et qui sont les ennemis sinon on descend un allié.

convois de cargos arrivent à bon port ou encore de neutraliser ceux qui se livrent à de la contrebande. Cette justice expéditive ne vous fera pas que des amis et pour cause. Vous allez comprendre que quand il y a action, il y a réaction...

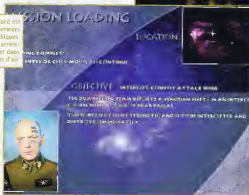
...LA GUERRE REND BEAU

L'originalité de Xenocracy, c'est que les missions que remplit le joueur influent sur un vrai background politique, qu'il les réussisse ou pas. D'ailleurs, dans ce dernier cas, s'il s'en sort vivant, il peut laisser la partie continuer ou il peut recommencer, histoire de mieux faire. Et pour cesser le tout, il y a en moyenne quatre missions qui sont proposées en même temps. Évidemment, vous ne pourrez en remplir qu'une à la fois. À votre retour, le tableau de briefing vous indique que certains conflits se sont envenimés, que d'autres se sont définitivement réglés par la défaite d'un des deux protagonistes et enfin, que de nouvelles situations difficiles émergent qui vont demander votre intervention sous peu. Dans ce cas, à

L'AVIS DE XAVIER

- ★ *Xenocracy* est indéniablement une excellente surprise et signifie en tout cas que Grolier veut entrer dans la cour des grands. Complet et réalisé avec sérieux, il profite d'une jouabilité à trois vitesses : arcade, simulation et multijoueur qui permet toutes sortes de matchs. Au niveau visuel, c'est l'éclate totale pour peu qu'on possède une carte accélératrice et le look très réussi des vaisseaux ne gâche rien. Dommage que le son soit un peu à la traîne. Normal, me direz-vous. Dans l'espace, personne ne vous entend jouer...

Boite de Billard est l'un de vos superarmes hiérarchiques. Il devrait arriver de se maquiller dans les trous d'air.



- vous de choisir d'attendre ou de partir immédiatement afin d'intercepter dans l'espace la force de frappe vénusienne qui se dirige vers des colonies martiennes, par exemple. Bref, il faut lire attentivement les briefings et être capable d'analyser

constamment les données afin de choisir la mission la plus urgente. Tout cela dans le but de satisfaire tout le monde, ce qui est primordial..., et totalement impossible. Mais il peut arriver que les quatre nations fassent front contre un ennemi commun. Les

du grand classique l'attaque de la base des pirates. A droite contre un, mieux vaut menager la coque pour rentrer entier.

pirates qui attaquent les convois, en premier lieu, et puis quand le jeu avance, des extraterrestres (ça miquiquait...) bien décidés à s'installer dans le coin.

STAKHANOVISME SPATIAL

C'est clair, *Xenocracy* a une légère tendance à lorgner du côté de *Privateer* et de *Elite* dont le créateur, David Braben, travaille d'ailleurs pour Grolier. Mais l'équipe de Simis, responsable du développement, a réalisé un important travail de design qui a gravité autour de son moteur 3D : *Icarus*. Les vaisseaux sont vraiment parmi les plus originaux qu'il nous ait été donné de voir depuis très longtemps. Pour simer, disons que leurs lignes sont très inspirées des tableaux de Chris Foss, un fameux illustrateur de S.F. de la fin des années 70. Attention, *Xenocracy* fait partie des jeux qui rendent absolument nécessaire la possession d'une carte accélératrice. Autre chose, il faut reconnaître que les soirs pendant les *dogfights* ne sont pas à la hauteur. C'est vraiment un des rares reproches que l'on puisse faire à ce jeu très bien conçu qui a tout pour devenir un classique. ■

Xavier Hanout



Sous certains angles, les vaisseaux ennemis sont très difficiles à toucher. J'ai pu pas gaspiller des cartouches.



Ce menu permet de composer une équipe offensive. En l'occurrence, James Cameron sera en binôme avec Coralle.

HIT

Xenocracy

- Graphisme ★★★★★
- Son ★★★★★
- Animation ★★★★★
- Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Vaisseaux magnifiques
- Jeu très complet
- Difficulté progressive

Les moins

- Sons très pauvres
- Inserts vidéo hilarants
- Menus

EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX

PCFUN
MATÉRIEL - LOGICIELS - JEUX

Ce mois-ci

→ **1 JEU COMPLET**
BATTLE ISLE 2
LE JEU DE STRATÉGIE MYTHIQUE !

→ **1 LOGICIEL TOUT**
EN FRANÇAIS...
MORPHYS
STUDIO
POUR DÉFORMER
ET FAIRE VIVRE
VOS PHOTOS...



ACTUELLEMENT
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

LES ÉDITIONS

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS
PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

ATTENTION !

PCFORCE

LE NOUVEAU
MAGAZINE
DES JEUX PC



AVEC LE N°1
DE PC FORCE
UN GRAND JEU COMPLET
LEGACY OF KAIN

EN KIOSQUE
DÈS LE 4 JUILLET

Après quelques aléas,
Conflict : FreeSpace
arrive enfin. Interplay
semble beaucoup
compter sur ce jeu
pour s'établir dans le
genre des simulateurs
spatiaux. Grattons
ensemble un bien

sédaisant verni pour
savoir si la peinture
tiendra le coup...

Conflict : FreeSpace the Great War

À fond la refonte !

Descent est mort, vive Conflict ! Chez Interplay, quand on décide de faire table rase du passé, on n'y va pas avec le dos de la cuillère. Si nécessaire, on n'hésite pas à reprendre à zéro un grand succès. Ayant constitué en cours de développement (de ce qui aurait dû en être le troisième opus) que Descent avait une réputation mitigée en Europe, les pontes de cette société d'édition ont décidé que sa nouvelle extension, FreeSpace, serait le point de départ d'un tout nouveau concept : Conflict. Enfin, qualifier de nouveau le principe de Conflict est peut-être un peu galvaudé. Il ne s'agit ni plus ni moins que d'un simulateur de vol spatial. FreeSpace, pour ceux qui ne consultent jamais leurs fichiers-système à la rubrique disque dur, ça veut dire

espace libre. Exit les cabriolets aérobatiques dans les cavernes tapissées de lave de Descent. Oubliés les bonus en lévitation et les robots teigneux chargés de vous percer le blindage. Forsaken a pris la relève. Disparaît l'esprit « arcade » de Descent, Conflict se prend au sérieux.

LAISSE LUCIFER !

La guerre stellaire fait rage depuis des années entre les humains et les Vasudiens qui leur tiennent la dragée haute. Mais les hostilités vont bientôt déboucher sur une alliance contrain-

te et forcée entre les deux belligérants. En effet, quoi de mieux pour unir deux anciens ennemis qu'un adversaire commun ? C'est là qu'entrent en scène les Shivans, de mystérieux nomades. Le fait qu'ils n'aient pas de planète à eux et qu'ils ne fassent que voyager dans l'espace a poussé les Shivans à vivre en état de conflit permanent avec les habitants des systèmes qu'ils traversent et dont ils s'octroient sans vergogne les ressources. Donc, inutile de préciser qu'ils sont très doués et qu'ils possèdent des vaisseaux plus rapides, aux



Les Vasudiens sont nos amis, il faut les aimer aussi. Enfin... Tant qu'on pourra tirer sur quelque chose, on va pas se plaindre...



La joliesse de la séquence d'introduction ne laisse rien présager de la pauvreté des cinématiques du jeu. Et pourtant...



Ces cargos regorgent de civils qu'il faut escorter en lieu sûr. M'est avis que ce cargo n'est que passager.

Format CD-ROM PC
Éditeur Interplay
Sortie 1997, 100%
Prix env. 350 F
Genre simulateur
Donc FreeSpace
Config. mini : 133, 16 Mo
de RAM, CD-ROM 4x
Config. recom. 166,
carte accélératrice 3D,
CD-ROM 4x

Conflict : FreeSpace - the Great War

Tu n'es que poussière, tu redeviendras débris spatial. C'est à ça que servent les missiles autoguidés

C'est ça le charisme. Mes collègues me collent de près et les collisions sont légion au voisinage serré.

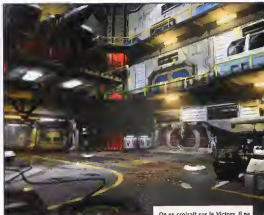


armes plus efficaces et de taille souvent gigantesque. C'est notamment vrai pour le Lucifer, leur vaisseau-mère transportant dans ses entrailles des hordes de chasseurs et d'une longueur dans le jeu d'à peu près trois kilomètres. Sa puissance de feu est capable de détruire une planète et il prendra vite connaissance de la position de la Terre. Au moins, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

En tant que jeune pilote fraîchement enrôlé dans l'A.G.T. (Alliance Galactique Terrienne), vous allez tout d'abord subir vos classes sous la tutelle d'un instructeur. Bien sûr, à un autre niveau, cela permet de se familiariser avec l'interface. Comme c'est souvent le cas quand on parle de simulateur, on regrette rapidement de n'avoir que trois bras terminés par deux mains chacun au



Un pas en arrière, deux pas en avant ! Tournez ! Changez de partenaire ! Et tout le monde danse, et tout le monde danse !



On se croirait sur le Victory. Il ne manque plus que Jensen en train d'engueuler Meniac, le badine sous l'aiselle.

bout desquelles pendent seulement une quinzaine de doigts. Cela suffit à peine à gérer l'ensemble des systèmes d'un chasseur.

MATADOR DE MÉTÉORES

Petite nouveauté, ces sessions d'entraînement sont à épisodes. On commence à apprendre comment diriger son vaisseau, cibler un objectif, lui faire la peau ou le mettre hors d'état de nuire... Le B-A-BA, quoi. Ensuite, mise en pratique de tout ça au cours de vraies missions qui font évo-



Dans les six heures d'un imminent machabé. Les taches blanches sont le résultat de mes tirs sur ses boucliers.

À deux sur un seul vaisseau Shivan. Quel que soit son dieu, il devrait commencer à lui recommander son âme.



Mission facilement accomplie, je pille mes gaules et je restraie chez moi grâce au système de déplacement en sadspace.

► Juer la campagne. Peu après, retour au centre de formation pour apprendre à utiliser ses ailiers et à leur donner des ordres. Ça tombe bien d'ailleurs, car la réussite de la mission suivante dépend essentiellement de vos capacités de chef. Ici, le *tutorial* se fait en douceur, inutile de tout vouloir ingurgiter d'un seul coup. Et ça marche, on fait de vrais progrès. À l'image du jeu, les opérations ne sont pas fracassantes d'originalité mais elles proposent un éventail assez large de tactiques. Qu'il s'agisse d'éradiquer la présence ennemie dans un secteur bourré d'astéroïdes (mauvais pour la carlingue, ça) ou de récupérer les plans volés par un traître sans faire exploser son transporteur, en passant par la protection de civils rapatriés d'une base réduite en poussière par l'ennemi, on a droit à tous les grands classiques. Et moult chasseurs et bombardiers aux caractéristiques différentes, sans oublier les nom-

L'AVIS DE XAVIER

★ Évite tout débordement incongru. Sans vouloir faire la fine bouche, FreeSpace est très bien conçu mais désespérément classique. Par manque d'audace, l'équipe de Volition qui a été chargée du développement pour Interplay, semble vouloir nous entraîner dans un nouvel épisode de Wing Commander, la dimension épique en moins. Le scénario, le traitement, autant d'éléments dans ce soft qui ramènent à autre chose avec un sentiment de déjà-vu. Et c'est ce manque de personnalité qui empêche FreeSpace d'être un grand jeu.



Un Vasudien d'avant le trépas, en train de se faire courser par Bili au milieu des astéroïdes. Bouge plus !

breuses armes qui vont avec, tout cela vous aidera dans votre tâche. En tout, FreeSpace comprend une quarantaine de vaisseaux. Joli garage !

Noir, c'est noir

Hélas, FreeSpace n'offre aucune offensive à la surface d'une planète. Cela aurait un peu égayé le tableau. Il faut dire que le moteur graphique de FreeSpace a tendance à assombrir l'environnement dans lequel le joueur évolue. En clair, si l'on peut dire, on repère les vaisseaux ennemis aux flammes de leurs tuyères et c'est

à peu près tout. C'est un peu dommage, on aurait aimé profiter davantage du paysage. Petite précision : la version qui nous a été peñée pour ce test connaissait encore quelques problèmes avec ses routines de gestion de cartes accélératrices 3D. Mais gageons que quand FreeSpace sortira dans le commerce, tout sera arrangé et que la lumière sera, enfin. Dernière implémentation prévue et non des moindres : FRED, un éditeur de niveaux vous permettant de vous faire la main ou de construire de véritables campagnes sur lesquelles vous pourrez vous échauffer entre amis. En Multijoueur, FreeSpace peut accueillir jusqu'à 16 fous du manche à balai. Ce jeu est complet et les vétérans des simulateurs auront peut-être la grâce de fermer les yeux sur son manque d'originalité. Quant aux débutants, FreeSpace est peut-être le *soft* qu'il leur faut pour commencer. ■

Xavier Hanart

HIT

Conflict : FreeSpace
the Great War

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

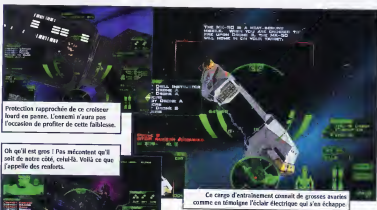
Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Difficulté progressive
- Sympathique à l'œil
- Tutorial malin

Les moins

- Cinématiques tristes
- Manque d'originalité
- Scénario linéaire



Protection rapprochée de ce croiseur lourd en panne. L'ennemi n'aura pas l'occasion de profiter de cette faiblesse.

Oh qu'il est gros ! Pas étonnant qu'il soit de notre côté, celui-là. Voilà ce que s'appelle des restes.

Ce cargo d'entraînement connaît de grosses avaries comme en témoigne l'éclair électrique qui s'en échappe.

L'arme ultime sur Internet !

Planete.net lance la première formule de connexion Internet "Netgamers" !

Un accès de qualité professionnelle maintenant accessible en illimité* aux heures du tarif réduit France Télécom**, celles où les hordes galactiques s'affrontent !!!



Renseignez-vous sur <http://www.planete.net> ou au 01 49 88 65 00

Numéris ou RTC...

gagnez sur 21Mbps de bande passante !

99 **FFTC**
/mois

* La formule Netgamers associe la plupart des tags, les malheurs des ralentissements, prévus par une saturation du réseau, qui peuvent vous faire perdre définitivement tout espoir de victoire !
** Du lundi au vendredi de 19h à 8h le lendemain. Le samedi à partir de 12h et les dimanches et jours fériés toute la journée. Connexion possible hors ces horaires à 25 FFTC, plafond mensuel 200 FFTC.

CD Consoles
EN EXCLUSIVITÉ !
UN SUPER JEU DE SHOOT SPACIAL !

La démo jouable du grand jeu
BLAST RADIUS
sur PlayStation

EN KIOSQUE DÈS LE 27 JUIN

JOUEZ AVEC CD-ACHAT ET GAGNEZ UN PORTABLE X-NET

1er prix : 1 portable X-net d'une valeur de 20.536 FFTC

Pour gagner un portable X-Net et de nombreux cadeaux, venez tout de suite sur le CD-Rom de votre revue.

Vous pouvez très facilement les 1er prix de la semaine dans le double article CD-Achat sur votre CD-Rom.

Avec son jeu de qualité, vous gagnerez une offre de la valeur de 20.536 FFTC. Et avec les autres jeux de la semaine, vous gagnerez encore plus.

Dans votre CD-Rom, vous trouverez une offre de la valeur de 20.536 FFTC. Et avec les autres jeux de la semaine, vous gagnerez encore plus.

Facile d'obtenir, et très rapide à gagner.

CD-Achat
1er prix : 1 portable X-net d'une valeur de 20.536 FFTC

Renvoyez le bulletin situé dans CD-Achat à :
Premiery-Concours CD-Achat n°6 :
3/7, rue Raspail 93103 Montreuil Cedex.
Retournez-le avant le 27/09/93.

Photo non contractuelle

Puisqu'on vous dit
qu'il s'agit d'une
adaptation. Si, si,
MGM Interactive a
bien pioché dans le lot
de scénarios
de sa grande sœur,

productrice de cinéma,
pour trouver

l'inspiration de

Wargames. Je vous

l'accorde, ce n'est pas

flagrant non plus.

Wargames

Quand MGM mange du lion

Certains jeux prennent des chemins vraiment détournés pour finalement atterrir sur nos PC. Wargames, par exemple, a été développé sous licence par MGM Interactive. Pourquoi la Metro Goldwyn Mayer (vous savez bien, le lion qui rugit avant le film...) est-elle impliquée là-dedans ? Tout simplement parce que ce jeu aurait une filiation avec leur film de 1982, avec Mathew Broderick, intitulé



Livraison d'un lance-roquettes dans les rangs de WOPR. Plus fort que la Redstone, là c'est du 24 secondes/chasse.



Restant de marbre, le Sphinx nous observe. Dans quelques siècles, il sera encore là. Noas, par contre.



Rapides sur la totalité des terrains, les hovercrafts restent cependant vulnérables en cas d'attaque aérienne.

whopper, comme le hamburger) sont constituées de robots fabriqués à la chaîne dans des usines entièrement automatisées. Elles sont fermement décidées à éradiquer l'humanité que défendent vaillamment les soldats du NORAD. Deux factions en lice, en fait-il plus pour faire de Wargames un jeu de stratégie ? Oui, sans doute. D'ailleurs, comme ce genre est quelque peu fagocité par des hits tels que Alerte Rouge et autres Total Annihilation, l'équipe de développement de la MGM semble avoir choisi une nouvelle voie. On ne va pas jouer au jeu des sept erreurs ou tenter de le comparer à ses illustres aînés. Wargames mérite mieux que cela car sa différence est flagrante. C'est vrai, en premier lieu, en ce qui concerne la vue proposée, de la 3D isométrique. Mine de rien, ce choix fait qu'on reste encore dans les nuages à diriger ses unités et pourtant, on s'en rapproche. Et que ceux qui craindraient que le

Wargames (ça tombe bien) et réalisé par John Badham. Rappelons vite fait que Broderick y interprétait un jeune cinglé d'informatique qui, innocemment et en toute impunité, parvient à se glisser dans les systèmes de gestion des missiles nucléaires américains (le NORAD). De chez lui, il va mener le monde au bord d'une guerre totale en croyant jouer avec un ordinateur branché sur modem. Ce synopsis avait déjà fait l'objet d'une adaptation à l'époque.

Aujourd'hui, il convient de dire que la nouvelle version de Wargames n'entretient avec l'original que des rapports très lointains.

STRATÉGIQUEMENT CORRECT

Succinctement, disons qu'on assiste dans Wargames à la bataille entre l'humanité et des machines commandées par un ordinateur devenu fou. Voilà un thème récurrent de la S.F. ou je ne m'y connais pas. Les forces du WOPR (prononcez

Format CD-ROM PC
Éditeur MGM Interactive
Sortie 20 juillet
Prix env. 350 \$
Genre stratégie
Config. mini. P90, 16 Mo de RAM, 15 Mo DD, CD-ROM 4x
Config. recom. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x, carte accélératrice 3D



Incrévable ! Mes tanks sont presque sous mon nez et il ne voit rien, il va bientôt avoir chaud, celui-là.

Allant précision, puissance et distance de tir, les *sejers* peuvent tenir une position, s'ils sont bien disposés.

► NORAD ou le WOPR. Les constructeurs ne sont pas des véhicules mais font partie des troupes à pied. Une petite note d'humour est apportée par l'ingénieur humain, particulièrement bougon, râlant dès qu'on lui demande de se mettre au boulot. En ce qui concerne les unités motorisées, qu'elles soient terrestres, navales ou aériennes, elles ne sont pas construites directement sur votre base mais livrées par des hélicoptères ou des robots de transport.

POUSSE-TOI, CRÉTIN !

Sur le terrain, on a souvent l'impression que les véhicules et les hommes font ce qu'ils peuvent dans leurs déplacements. Bien souvent, ça se bouscule et l'efficacité de tir en est réduite d'autant. Un peu pénible de

L'AVIS DE XAVIER

★ On ne se sent pas étouffé par l'enthousiasme en découvrant Wargames. Le graphisme laisse à désirer, les déplacements de certaines unités aussi. Mais MGM Interactive aura au moins eu le mérite de s'éloigner des règles de base surannées des nombreux clones de Command & Conquer. Et c'est plutôt réussi. Le concept de ce jeu tient la route et on se retrouve vite à une heure indue, à « s'en-refaire-une-petite-dernière-avant-d'aller-se-coucher ». Et vu la difficulté de certaines missions, votre oreiller risque d'attendre.



Petit entassement de forces aux abords d'un centre informatique dans lequel un pirate vide des comptes d'épargne.

devoir indiquer avec précision à chacun ce qu'il doit faire, cliquant sans relâche sur le chemin à suivre. Si certaines missions peuvent paraître tactiques, ce n'est pas directement parce qu'on vous donne un nombre définitif d'unités pour les réussir. Cela tiendrait plutôt à fait que l'argent soit parfois très limité et qu'il faille le dépenser avec perspicacité en ne

s'offrant que les quelques unités les plus susceptibles d'écraser l'ennemi. Enfin, il est à noter que les missions sont évolutives et que vous recevez sans cesse de nouvelles instructions pour passer à la phase suivante. Des petites innovations comme celle-ci, Wargames en est plein et c'est bien là sa principale force. ■

Xavier Hanart

HIT

Wargame

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Décors variés
- Gestion 3Dix
- Détails originaux

Les moins

- Déplacements laborieux
- Que 4 joueurs en Multi
- Adversaires égaux



Un Comanche de NORAD en train de donner son avis sur l'architecture avant-gardiste des bâtiments du WOPR.



Petit rire sardonique. Tu ne peux pas me voir mais moi, je vais te réduire en Lego, petite tour-re-laser.

EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX

CD Achat

Le guide référence des CD-Rom

Découvrez le guide
de référence des
2800 CD Rom du
moment, répertoriés
et classifiés dans
le Guide CD Achat
selon 7 catégories :

- jeu
- éducatif
- éveil
- loisir
- art & culture
- science & nature
- bureautique



UN GRAND JEU COMPLET EN CADEAU SUR LE CD ROM



CYBERSPEED

Tout commence au moment où vous prenez les commandes d'un des huit bolides futuristes, avec radio-guidage pour manœuvrer votre engin à des vitesses supersoniques. Résolu à aller jusqu'aux limites de vos possibilités, vous avez intérêt à être un as.

EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX
À PARTIR DU 4 JUILLET

SPECIALISTE MC DEPUIS 1989



PC CD-ROM JEUX neufs

ADAM MONT CIVILIZATION CIVILIZATION II CIVILIZATION III CIVILIZATION IV CIVILIZATION V CIVILIZATION VI CIVILIZATION VII CIVILIZATION VIII CIVILIZATION IX CIVILIZATION X CIVILIZATION XI CIVILIZATION XII CIVILIZATION XIII CIVILIZATION XIV CIVILIZATION XV CIVILIZATION XVI CIVILIZATION XVII CIVILIZATION XVIII CIVILIZATION XIX CIVILIZATION XX CIVILIZATION XXI CIVILIZATION XXII CIVILIZATION XXIII CIVILIZATION XXIV CIVILIZATION XXV CIVILIZATION XXVI CIVILIZATION XXVII CIVILIZATION XXVIII CIVILIZATION XXIX CIVILIZATION XXX	215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000	1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1041 1042 1043 1044 1045 1046 1047 1048 1049 1050 1051 1052 1053 1054 1055 1056 1057 1058 1059 1060 1061 1062 1063 1064 1065 1066 1067 1068 1069 1070 1071 1072 1073 1074 1075 1076 1077 1078 1079 1080 1081 1082 1083 1084 1085 1086 1087 1088 1089 1090 1091 1092 1093 1094 1095 1096 1097 1098 1099 1100 1101 1102 1103 1104 1105 1106 1107 1108 1109 1110 1111 1112 1113 1114 1115 1116 1117 1118 1119 1120 1121 1122 1123 1124 1125 1126 1127 1128 1129 1130 1131 1132 1133 1134 1135 1136 1137 1138 1139 1140 1141 1142 1143 1144 1145 1146 1147 1148 1149 1150 1151 1152 1153 1154 1155 1156 1157 1158 1159 1160 1161 1162 1163 1164 1165 1166 1167 1168 1169 1170 1171 1172 1173 1174 1175 1176 1177 1178 1179 1180 1181 1182 1183 1184 1185 1186 1187 1188 1189 1190 1191 1192 1193 1194 1195 1196 1197 1198 1199 1200 1201 1202 1203 1204 1205 1206 1207 1208 1209 1210 1211 1212 1213 1214 1215 1216 1217 1218 1219 1220 1221 1222 1223 1224 1225 1226 1227 1228 1229 1230 1231 1232 1233 1234 1235 1236 1237 1238 1239 1240 1241 1242 1243 1244 1245 1246 1247 1248 1249 1250 1251 1252 1253 1254 1255 1256 1257 1258 1259 1260 1261 1262 1263 1264 1265 1266 1267 1268 1269 1270 1271 1272 1273 1274 1275 1276 1277 1278 1279 1280 1281 1282 1283 1284 1285 1286 1287 1288 1289 1290 1291 1292 1293 1294 1295 1296 1297 1298 1299 1300 1301 1302 1303 1304 1305 1306 1307 1308 1309 1310 1311 1312 1313 1314 1315 1316 1317 1318 1319 1320 1321 1322 1323 1324 1325 1326 1327 1328 1329 1330 1331 1332 1333 1334 1335 1336 1337 1338 1339 1340 1341 1342 1343 1344 1345 1346 1347 1348 1349 1350 1351 1352 1353 1354 1355 1356 1357 1358 1359 1360 1361 1362 1363 1364 1365 1366 1367 1368 1369 1370 1371 1372 1373 1374 1375 1376 1377 1378 1379 1380 1381 1382 1383 1384 1385 1386 1387 1388 1389 1390 1391 1392 1393 1394 1395 1396 1397 1398 1399 1400 1401 1402 1403 1404 1405 1406 1407 1408 1409 1410 1411 1412 1413 1414 1415 1416 1417 1418 1419 1420 1421 1422 1423 1424 1425 1426 1427 1428 1429 1430 1431 1432 1433 1434 1435 1436 1437 1438 1439 1440 1441 1442 1443 1444 1445 1446 1447 1448 1449 1450 1451 1452 1453 1454 1455 1456 1457 1458 1459 1460 1461 1462 1463 1464 1465 1466 1467 1468 1469 1470 1471 1472 1473 1474 1475 1476 1477 1478 1479 1480 1481 1482 1483 1484 1485 1486 1487 1488 1489 1490 1491 1492 1493 1494 1495 1496 1497 1498 1499 1500 1501 1502 1503 1504 1505 1506 1507 1508 1509 1510 1511 1512 1513 1514 1515 1516 1517 1518 1519 1520 1521 1522 1523 1524 1525 1526 1527 1528 1529 1530 1531 1532 1533 1534 1535 1536 1537 1538 1539 1540 1541 1542 1543 1544 1545 1546 1547 1548 1549 1550 1551 1552 1553 1554 1555 1556 1557 1558 1559 1560 1561 1562 1563 1564 1565 1566 1567 1568 1569 1570 1571 1572 1573 1574 1575 1576 1577 1578 1579 1580 1581 1582 1583 1584 1585 1586 1587 1588 1589 1590 1591 1592 1593 1594 1595 1596 1597 1598 1599 1600 1601 1602 1603 1604 1605 1606 1607 1608 1609 1610 1611 1612 1613 1614 1615 1616 1617 1618 1619 1620 1621 1622 1623 1624 1625 1626 1627 1628 1629 1630 1631 1632 1633 1634 1635 1636 1637 1638 1639 1640 1641 1642 1643 1644 1645 1646 1647 1648 1649 1650 1651 1652 1653 1654 1655 1656 1657 1658 1659 1660 1661 1662 1663 1664 1665 1666 1667 1668 1669 1670 1671 1672 1673 1674 1675 1676 1677 1678 1679 1680 1681 1682 1683 1684 1685 1686 1687 1688 1689 1690 1691 1692 1693 1694 1695 1696 1697 1698 1699 1700 1701 1702 1703 1704 1705 1706 1707 1708 1709 1710 1711 1712 1713 1714 1715 1716 1717 1718 1719 1720 1721 1722 1723 1724 1725 1726 1727 1728 1729 1730 1731 1732 1733 1734 1735 1736 1737 1738 1739 1740 1741 1742 1743 1744 1745 1746 1747 1748 1749 1750 1751 1752 1753 1754 1755 1756 1757 1758 1759 1760 1761 1762 1763 1764 1765 1766 1767 1768 1769 1770 1771 1772 1773 1774 1775 1776 1777 1778 1779 1780 1781 1782 1783 1784 1785 1786 1787 1788 1789 1790 1791 1792 1793 1794 1795 1796 1797 1798 1799 1800 1801 1802 1803 1804 1805 1806 1807 1808 1809 1810 1811 1812 1813 1814 1815 1816 1817 1818 1819 1820 1821 1822 1823 1824 1825 1826 1827 1828 1829 1830 1831 1832 1833 1834 1835 1836 1837 1838 1839 1840 1841 1842 1843 1844 1845 1846 1847 1848 1849 1850 1851 1852 1853 1854 1855 1856 1857 1858 1859 1860 1861 1862 1863 1864 1865 1866 1867 1868 1869 1870 1871 1872 1873 1874 1875 1876 1877 1878 1879 1880 1881 1882 1883 1884 1885 1886 1887 1888 1889 1890 1891 1892 1893 1894 1895 1896 1897 1898 1899 1900 1901 1902 1903 1904 1905 1906 1907 1908 1909 1910 1911 1912 1913 1914 1915 1916 1917 1918 1919 1920 1921 1922 1923 1924 1925 1926 1927 1928 1929 1930 1931 1932 1933 1934 1935 1936 1937 1938 1939 1940 1941 1942 1943 1944 1945 1946 1947 1948 1949 1950 1951 1952 1953 1954 1955 1956 1957 1958 1959 1960 1961 1962 1963 1964 1965 1966 1967 1968 1969 1970 1971 1972 1973 1974 1975 1976 1977 1978 1979 1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100 2101 2102 2103 2104 2105 2106 2107 2108 2109 2110 2111 2112 2113 2114 2115 2116 2117 2118 2119 2120 2121 2122 2123 2124 2125 2126 2127 2128 2129 2130 2131 2132 2133 2134 2135 2136 2137 2138 2139 2140 2141 2142 2143 2144 2145 2146 2147 2148 2149 2150 2151 2152 2153 2154 2155 2156 2157 2158 2159 2160 2161 2162 2163 2164 2165 2166 2167 2168 2169 2170 2171 2172 2173 2174 2175 2176 2177 2178 2179 2180 2181 2182 2183 2184 2185 2186 2187 2188 2189 2190 2191 2192 2193 2194 2195 2196 2197 2198 2199 2200 2201 2202 2203 2204 2205 2206 2207 2208 2209 2210 2211 2212 22
--	---	--

Alors que la station
Mir se délabre, et que
le congrès américain
râle à propos de la
future station spatiale
dont le budget
avoisine les
20 milliards de dollars,
Microprose se tourne
vers l'avenir et vous
plonge dans l'univers
intersidéral de X-Com.

X-Com Interceptor

La vie en Rose (well)

L'action prend place en 2067, 17 ans après le dernier volume de X-Com. Dans cette mouture intitulée Interceptor, vous n'aurez plus de base humaine à diriger, mais vous serez gérant d'une base spatiale qui ne demande qu'à faire tout plein de

bébés spatiaux. Comprenez par là que vous devez coloniser l'espace à grands coups de bases intersidérales. Comment, me direz-vous, coloniser l'espace alors que, selon les croyances populaires, l'espace est infini ? D'abord, je vous répondrai que c'est faux. Mais bon, on n'est pas dans une revue scientifique. Vous allez donc tenter de coloniser l'espace. Une galaxie pour être plus précis. Pour vous aider, vous avez quelques planètes aux alentours qui vous fournissent en matériel. À grands coups de sondes, vous allez explorer les étoiles (mortes ou vivantes) afin d'étendre votre domaine. Bref, tout cela pourrait être extrêmement simple s'il n'y avait cette damnée créature de Roswell. Et que l'on ne

me dise pas que je fais une fixation sur cette bestiole anémée du bulbe qui se serait (toujours selon les croyances populaires) planté la tronche aux États-Unis. Ceci dit en passant, c'est fou ce qui peut leur arriver aux Américains.

GESTION SIMPLIFIÉE

Bref, les *aliens* ne sont pas très contents que vous veniez barboter dans leurs plates-bandes, mais comme ce sont des *aliens*, vous vous en foutez un peu. Et puis vous avez un peu de mal à les prendre au sérieux, puisqu'ils ressemblent comme deux gouttes d'eau à cette fameuse créature de Roswell. Gros yeux verts, tête ovale et chauve évoquant un ballon de rugby après une finale entre les All



Et hop, un g'lit missile dans l'aircraft et Roswell fera malles le motif.

Format C-Min/M, V-C
Éditeur Microprose
Sortie septembre
Prix env. 300 F
Genre gestion/simulation
Config. mini: 486, 133, 640, 16
Mo, 15 Mo de RAM, Win3.5,
Carte 3D
Config. recom: 486, 50,
640, 32 Mo de RAM,
Win3.1/95



Au loin, la bataille fait rage.
I'y vais ou je reste sagement à regarder
le spectacle ?



Vos bases peuvent s'agrandir de tout un tas de petits modules
ou tourelles-lasers pour recevoir vos amis et vos ennemis.



Au fil fond de l'espace, votre petite base tourne lentement dans les profondeurs infinies (ou presque).

Blacks et les Springboks, et surtout, sourire niais doublé d'un *blablatement* incompréhensible que l'on voudrait faire passer pour du langage. Z'en foutez, même s'ils voulaient se rendre, vous ne les comprendrez pas. Toujours est-il qu'il ne suffit pas de le vouloir, pour devenir effectivement le maître de l'univers. Vous commencez donc avec une seule case, quelques dollars et trois vaisseaux.

LEGO SIDERAL

A partir de là, tout un tas de choix s'offrent à vous. Vous pouvez, par exemple, optimiser cette base. Et zot, un hangar par-ci, et zot, un cargo par-là ! Et hop, on colle quelques tourelles-lasers ou missiles, un module d'entraînement ou médical. Il y a de quoi transformer une pauvre *chûte* base terne en une forteresse inattaquable. *Idem* pour vos vaisseaux. Vous en avez trois dès le départ et leur assigner des pilotes. Ces vaisseaux pourront être armés de tout un



Mais... il va s'écraser contre ma base
l'effroite ! redresse ! Mais redresse
#1100 de bestiole !



Évitez de shooter vos amis : ils ne sont pas nombreux et supportent très mal les pertes.

tas de grignots au fur et à mesure que vos chercheurs feront des trouvailles (rayon tracteur, laser lourd, etc.). Chacun des pilotes peut se balader de base en base pour venir combler les rangs de vos défenseurs. Ils sont décrits selon quelques aptitudes telles l'intelligence, la capacité à faire mouche, l'agressivité, la bravoure ou la santé. Bien entendu, s'ils sortent vivants de vos ronds et abattent un nombre significatif de vaisseaux

ennemis, ils seront promus à des grades supérieurs.

Mais ne croyez pas que tout cela soit gratuit. Il vous faudra gérer vos comptes à la perfection. Les quelques revenus que vous serez alloués (en partie dus au commerce que les planètes environnantes effectuent) vous seront primordiaux. À vous de ne pas laisser ces planètes commerçantes aux mains de l'ennemi. Bref, vous gérez votre espace vital, envoyant des



Test n'est pas toujours disponible à l'achat. N'hésitez pas à acquérir bon nombre de missiles !



Au début, vous n'aurez guère que des lancers et des missiles classiques pour équiper vos vaisseaux.



C'est ce qui s'appelle avoir le feu au cul. Il faut dire qu'après une rude bataille, il presse de rentrer siphonner une chère bouffe.

► sondes à tire-lirejet pour voir où sont postés les méchants Roswell, et développez vos bases pour occuper le plus d'espace possible. Lorsque la présence de soucoupes volantes est signalée, il vous suffit d'envoyer un escadron pour leur faire entendre raison. À ce niveau-là, le jeu change du tout au tout : vous vous trouvez devant un cockpit, à courir après des Roswell hargneux qui n'entendent pas se faire rattraper le bulbe sans réagir. Les quelques touches clavier dont vous aurez besoin se résument aux vues de côté ou arrière, à l'envoi de missiles ou aux tirs de laser, sans compter la gestion de vos boucliers ou la cadence de tir et votre vitesse. Un simulateur simplifié en quelque sorte. Ce qui ne signifie pas que cette partie simulation soit simple : ces satanées bestioles chauves semblent un peu plus douées que leur confrè-



Plus vous manœuvrez dans le jeu, et plus vous serez de modèles d'entraînement, plus vous serez de pilotes sous le coude.



L'interface, même si elle n'y paraît pas au premier coup d'œil, est très simple à utiliser.

L'AVIS DE CEDRIC

- ★ X-Com Interceptor propose l'élégante perspective de nous offrir deux jeux en un, à savoir une partie gestion et une partie simulateur. On regrettera donc que celles-ci soient simplifiées, sorte de compromis entre les deux genres. Si la partie simulateur est trop difficile, la partie gestion captive le joueur..., jusqu'à devenir lassante car trop répétitive. Quoi qu'il en soit, les amateurs du genre et les fans de la série X-Com ne seront pas déçus : sa réalisation impeccable et sa jouabilité sans faille en font un bon produit.



Évitez de lâcher des missiles à tout-va : c'est inutile et ça coûte cher !

re qui se serait écarté la tronche aux States. Elles virevoltaient, plongent, bref font tout pour vous descendre les premiers. Chaque combat se termine par un ouf de soulagement du joueur..., à moins que son corps n'aille errer dans les confins de l'espace, décapoté par un tir vicieux...

FOIREFOUILLE ALIEN

Heureusement, si vous êtes en vie, vous ramèneriez bien souvent quelques petits gadgets *aliens*, tel un nouveau type de bouclier ou une arme plus puissante. Il vous faudra ensuite faire les recherches nécessaires pour faire évoluer votre technologie. À ce propos, le temps du jeu est divisé en six modes : toutes les 5 secondes, 1 minute, 5 minutes, 30 minutes, 1 heure ou 24 heures. En fait, cela vous permet d'accélérer le temps (donc vos constructions et vos recherches) lorsque l'univers est plutôt calme (comprenez par là, vide d'*aliens*). X-Com Interceptor a donc la bonne idée de nous proposer

deux jeux en un : gestion et simulation. Dommage cependant que ces deux parties soient simplifiées par rapport à un *soft* qui ne s'orienterait que dans une seule voie. Dommage également qu'il soit si répétitif, se bornant à nous envoyer latier du Roswell toutes les cinq minutes et construire une nouvelle base ensuite. Malgré tout, ce nouveau X-Com jouit d'une réalisation très honorable et devrait sans aucun doute ravir les amateurs du genre. ■

Cedric Gasperini



Souvent, les recherches vous apportent de nouvelles technologies donc de nouveaux objets.

X-Com Interceptor

- Graphisme ★★
- Son ★★
- Animation ★★
- Durée de vie ★★

Les plus

- Deux jeux en un
- Réalisation impeccable
- Interface facile

Les moins

- Répétitif
- Gestion simplifiée
- Simulateur difficile

EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS
PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

HORS SÉRIE CD LOISIRS SPÉCIAL IMAGES 3D STUPÉFiant !

FAITES ENTRER VOTRE PC
DANS LA 3ÈME DIMENSION

POSTER DÉTACHABLE : MISS 3D EN RELIEF !



INÉDIT !
Vos univers favoris
en trois dimensions
dans votre PC

**Découvrez-les comme
si vous y étiez !**

- Action, la légende
- L'armistice 1918, 231
- Les Indes
- Automobiles d'or
- Noël de 2 ans
- Peugeot 305, 405
- Renault 11
- Haute couture
- Célibataires
- Chronique par Gilles Lenoir
- Miss 3D...

En relief sur le CD-Rom

INÉDIT !

**PLUS DE 100 PHOTOS
EN RELIEF**

DISPONIBLES SUR LE CD-ROM

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

LES PRODUITS

home CINÉ VIDÉO

home CINÉ VIDÉO

POUR TOUS LES
PASSIONNÉS DE
SON ET D'IMAGE
QUI SOUHAITENT RECRÉER
L'AMBIANCE DES GRANDS
SPECTACLES À LA MAISON...



HOME CINÉ VIDÉO C'EST AUSSI :

- DES NEWS, DES DOSSIERS
SUR LA TV NUMÉRIQUE
LES LECTEURS DVD,
LE DOLBY PRO LOGIC
- DES COMPARATIFS, DES TESTS
- UN GUIDE LASERDISC/K7/DVD

HOME CINÉ VIDÉO N°5
EN VENTE DÈS LE 3 JUILLET

Même si l'actualité de cet été est occupée par une grosse balle en cuir, il ne faut pas oublier qu'une petite balle jaune inonde nos télévisions chaque mois de juin. Et si, par hasard,

vous l'aviez oubliée, Microfolie's se charge de vous le rappeler.

Format C-44, M-VC
Éditeur Microfolie's
Sortie disponible
Prix env. 340 F.
Genre tennis
Config. mini, 486, 81-75,
1 Mo, 70 nM, C-44 M 2x
Config. recom. 486, 32 Mo,
70 nM, C-44 M 2x, 3 dx

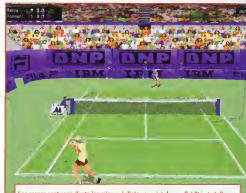
Les plus beaux points sont repassés au ralenti. Admirez ici les mouvements toniques des deux joueurs (...)

Roland Garros 98

Balle perdue, terre abattue

J'aime bien Roland Garros. Pour des raisons assez singulières, je l'avoue. Si le mois de mai est chaud et ensoleillé, je sais qu'il ne faut pas ranger le K-way tant que les deux semaines fatidiques ne sont pas passées. Mais ce que j'aime par-dessus tout, c'est taper dans la balle jaune à traits blancs avec une grosse raquette en boyaux de chat (le chat, c'est mieux pour la protection de l'environnement). Seulement c'est fatigant. Alors quand Microfolie's sort Roland Garros 98, je me dis qu'il serait bon de revivre les rêves d'une foule en délire sous mes coups extraordinaires dignes d'un numéro 1 mondial. Et pour ce qui est de l'ambiance, Roland Garros 98 en impose !

Explications... Vous commencez par jouer un match amical ou une saison. Pour les matchs amicaux, vous avez le choix entre 19 terrains différents, dont trois déli-



Les revers sont sans doute les mieux réalisés au point de vue fluidité et réalisme.

rants (gymnase, plage et toit d'un gratte-ciel). Ensuite, vous choisissez de jouer un mec ou une nana. 1,2 ou 3 sets sont disponibles, ainsi que trois vues de caméras. De même, vous pouvez jouer en simple ou en double. Vient ensuite le choix du joueur (ou de la joueuse). Environ 50 mecs et autant de nanas sont disponibles, selon des critères particuliers (vitesse, endurance, coup droit, revers, service et volée). Leur apparence physique est, bien entendu, différen-

te (cheveux longs, casquette, barbe, maillot, etc.). Le gros reproche que l'on puisse faire au jeu est de ne pas laisser la possibilité de créer son propre personnage. À corriger dès la prochaine mouture !

Pour la saison complète, vous pourrez participer à treize tournois sur seize proposés. Selon vos victoires et

Deuxièmement ! De sable ! Allez, hop, on plonge dedans et on se rince les shorts sur un coquillage !



Moi je suis comme ça, les miettes, je les fais ramper ! (Yark, yark, yark.)

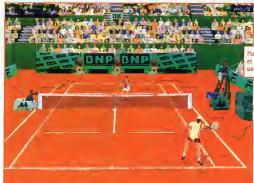




Un autre exemple de terrain défilant : court de tennis sur un toit avec bruits d'hélicoptères qui passent. Même avec de la chance... vous ne verrez pas Gedolla !



Une bête : lorsqu'une femme sert, on ne voit même pas sa culotte. Ça, c'est un manque total de réalisme (N.d.l.c. : Ah, l'humour Glamo... divin !).



Pour la terre battue, les couleurs bavent un peu et si la balle va trop vite, on ne la voit pas... un peu comme en vrai !

Admirez la beauté de geste, le jeu de jambes impeccable et le precision du coup ! le seul star !



vos gains, un classement ATP fictif sera créé. Sachez aussi que si vous jouez sur le Net, un classement sera également mis à jour régulièrement selon vos victoires et vos défaites. Mais passons au jeu à proprement parler. Selon le tournoi que vous avez choisi, vous commencez sur de la terre battue, du gazon, du synthétique, du ciment ou du revêtement spécial Japon qui m'est inconnu (rose vif). Sans doute un mélange de saké et de pétales de rose.

UN RÉALISME SAISSISSANT

Seules deux touches (hormis les flèches directionnelles) vous seront utiles pour démarrer dans la vie d'un grand joueur de tennis. Une pour le *left*, une pour le *slice*. Simple comme bonjour. Si vous avez choisi l'option aide au rebond, il suffit d'appuyer sur l'une de ces deux touches pour rattraper la balle. Maintenant, pour chaque coup comme pour le service, vous baladez une croix sur le terrain adverse pour savoir où vous allez envoyer la balle. Ça peut paraître compliqué, comme ça, mais l'on

prend rapidement le coup et cela facilite grandement la vision du jeu. Pour ce qui est des mouvements, la fluidité est au rendez-vous, et le réalisme est saisissant. Vos ch'tits bonshommes 3D se la donnent comme s'ils étaient bien réels. Cela devient un véritable plaisir de les voir évoluer sur le terrain. Voilà, vous savez tout. Ah non, j'allais oublier les petits plus et les petits moins. Côté plus, l'am-

brance sonore est sublime. Ça applaudit, ça crie et même l'arbitre n'est pas en reste ! Ajoutez à cela le fait que vos joueurs plongent pour rattraper la balle, s'essouient le front, explosent leurs raquettes par terre ou encore applaudissent un beau point, et vous aurez un aperçu de l'ambiance du jeu. Le réalisme s'en trouve grand. Ce n'est pas le cas pour les mouvements des caméras... On a parfois l'impression que le cameraman souffre de la maladie de Parkinson. Mais on s'y fait au fur et à mesure. Pour conclure, sachez que Roland Garros est jouable sur de nombreuses machines, ses différentes résolutions (de 400 x 300 à 1 024 x 768, sans parler de l'option 3Dfx) permettant à tout le monde de profiter du jeu. Et même si les quelques défauts de celui-ci font légèrement tache, le plaisir est bien là. Roland Garros 98 est donc le meilleur jeu de tennis à l'heure actuelle. ■

Cedric Gasperini

OPINION DE LUC-SANTIAGO

★ Certes, l'animation des joueurs est soignée et le jeu est assez bien réalisé. Néanmoins, plusieurs choses m'ont déçu, tels le contrôle des coups à base de ciblage, et une reconstitution de l'espace mée (le cours est beaucoup trop étroit). D'autre part, face à Great Courts 3, le jeu n'est pas aussi fun, ni aussi rapide... On s'endormirait presque ! Alors si Cedric adore Roland Garros, je préfère, de loin, le dynamisme de Great Courts 3.

L'AVIS DE CEDRIC

- ★ Microfolie's réussit une belle opération pour ce Roland Garros 98. Plaisir des yeux, plaisir de jouer, on retrouve l'ambiance des grands matchs. Pour peu que vous progressiez un peu dans un tournoi et vous jouerez des points dignes des grandes rencontres entre professionnels ! On ne peut donc que regretter l'absence de création de joueur ou encore cette caméra qui parfois tremblote comme une folle. Quoi qu'il en soit, si vous voulez vous éclater sur un terrain sans risquer le tennis-elbow ou la crampe, il vous faut Roland Garros 98.

Roland Garros 98

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Jouabilité aisée
- Ambiance sonore
- Réalisme

Les moins

- Caméra parkinsonienne
- Joueurs impossibles
- Que 13 tournois/saison

Si vous vous sentez observé la nuit en rase campagne, peut-être que Feeble, le personnage du nouveau jeu d'aventure de AdventureSoft, y est pour quelque chose. Rassemblez-vous avec son 72 bis Q.I., il est

plutôt inoffensif.

Mis à part pour lui-même, bien sûr...

The Feeble Files

Citizen Feeb

Ce n'est pas toujours marrant la vie de fonctionnaire. Prenez le cas de Feeble, par exemple Employé modèle du ministère des Mystères Galactiques, plus précisément au bureau des Traces Circulaires, il aurait tout pour être heureux et suivre son petit bonhomme de chemin. Pour situer le personnage, disons qu'il est un peu naïf, pour ne pas dire « simple ». De temps en temps, une petite visite sur cette planète bleue que ses habitants appellent la Terre, juste histoire de faire avancer la recherche ethnologique, de subtiliser quelques souvenirs... Facétieux, Feeble ne rechigne pas à laisser sa carte de visite en imprimant sa figure dans le blé grâce aux réacteurs de sa soucoupe de fouction mais, bon... Pas de quoi foudroyer un chat. Hélas, au retour de l'une de ses escapades, il est pris dans une tempête de météo-

Ces deux affreux ont sûrement une imitation avec un certain voisinage de Sith.



strate en 3D, le menu de déplacement procure un véritable effet de relief. Ce n'est pas machot chez AdventureSoft.



rites qui abîment son vaisseau. Et sur la planète de Feeble, on ne rigole pas avec ces choses-là.

BIG BROTHER

À peine est-il rentré qu'il apprend qu'il doit se présenter au cabinet du ministre pour justifier des dégâts subis par sa soucoupe. Et ça va vite

sentir le roussi pour notre « réjoui de la crèche » qui va se retrouver expédié dans un pénitencier cosmique à casser des astéroïdes et à fabriquer des espadrilles magiques. Mais qui aurait pu croire que, presque malgré lui, Feeble allait devenir le porte-drapeau de la rébellion ? Car, ne le cachons pas, l'ambiance du monde de Feeble tient un peu de celle du village du Prisonnier. L'amabilité débordante et très politiquement correct (consensuelle comme on dit par chez nous) est en fait le premier réflexe de défense des habitants qui, même dans les pires méséances, ne se départissent jamais de leur flegme. Ils s'en-

La justice est plutôt expéditive dans le coin. Une carapace illicite et c'est une balle dans la tête « direct ». Même pas le temps de fumer la cigarette du condamné.



Il n'est le système. À moi ! Ombi Cerveau dit le gaulois. Ça sent déjà la rébellion. « Ah ça ira, ça ira, ça ira ».

Format : CD-ROM PC
Éditeur : AdventureSoft
Série : Adventure
Prix : env. 35 €
Genre : aventure
Config. mini : 733,
Cpu : 486, Win95, 16 Mo,
Hd : 40 Mo, 35 Mo, 10"
Config. recommandée : 733,
Cpu : 486

L'AVIS DE XAVIER

- ★ Paradoxalement aussi gentillet que difficile, *Feeble Files* pourrait surprendre les novices qui se fieront à son apparente naïveté. Pourtant, il est clair que AdventureSoft a voulu
- ★ râliser large en évitant la moindre violence et en baignant ce soft dans un humour qui, s'il ne casse pas trois pattes à un canard, se fait sentir à tous les niveaux. On aurait néanmoins
- ★ apprécié que les développeurs passent un peu moins de temps sur les décors magnifiques et un peu plus pour mettre au point un scénario vraiment original et attachant.



Encore un client satisfait grâce à la pilule Viagra du cosmos. Allô, Houston ? Pare au décollage

vouent du « citoyen » à chaque phrase et la délation est un sport planétaire. Des décrets intempestifs font changer les lois à tout bout de champ et les justiciers ont le droit de vie ou de mort sur la population. Et tout ça sous l'égide du commandement suprême de la planète : l'Omni-Cerveau, le chef que personne ne voit mais qui garde un œil sur chacun.

Ne soyez pas effrayé par ce court résumé. *Feeble Files* n'est pas aussi méchant qu'il en a l'air. Pour s'en convaincre, rappelons que l'équipe anglaise de AdventureSoft est à l'ori-

gine du développement de la série des Simon, the Sorcerer. En bref, leurs jeux n'engendrent jamais la mélancolie. Attention toutefois, *Feeble Files* donne plus dans le sourire courtois que dans la franche polade où l'on finit par imberber un semi-remorque de Kleenex.

CLASSICISME CERTAIN

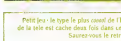
D'ailleurs, au bout d'un moment, cet esprit léger paraît décalé par rapport au jeu en lui-même. En effet, les énigmes s'adressent en général à des habitués du jeu d'aventure et leur difficulté vous fera plus souvent vous mordre la langue que vous détendre les zygomatiques. Tous les petits malins qui pensent pouvoir s'en sortir en cliquant n'importe où dans l'écran ou en épousant toutes les possibilités que leur offre leur inventaire risquent de vite perdre patience. Et à force de se prendre la tête pour pouvoir obtenir, par exemple, une entrevue avec un ministre malgré une secrétaire-cerbère, on se défait un peu de son sens de l'humour... Tours, détours d'un tableau à l'autre, actions et doubles actions sur certains objets, tout cela exige



Salut temps pour Feeble. Ils ont les moyens de le faire parler. Et la banane au premier plan ? Utilisez votre imagination



C'est terrible la prison. Les innocents ont mélangés avec les truands. Comment ? Vous êtes tous innocents ?



Petit jeu - le type le plus casse-tête de l'histoire de la télé est caché deux fois dans ce décor. Sauvez-vous le retrouver



quand même un certain niveau. N'oublions pas de souligner la beauté des décors. Chargés mais pas confus, hauts en couleur et détaillés, ils sont un véritable émerveillement pour la rétine et ils rendent la visite du pauvre joueur perdu un peu plus agréable. *Feeble Files* a aussi l'avantage de pouvoir réunir un public d'âges très différents devant un même écran. Mignon tout plein. ■

Xavier Hanart



Les rosters sont sympa mais les douaniers un peu obtus. Heureusement que Feeble ne tout déranger



Il a du Clark Kent en chaque Feeble. Il partage en tout cas cette habitude de se changer dans les cabines téléphoniques.

The Feeble Files

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Décors splendides
- Jolies scènes scénaristes
- Pour un large public

Les moins

- Rapidement difficile
- Humour un peu léger
- Scénario conventionnel

Acclaim poursuit
sa politique consistant
à développer des jeux
tout à la fois pour
les PC et les consoles.
Après *Turok*, *Forsaken*
reprend le flambeau

Forsaken

Descent aux enfers

de la belle 3D
accélérée pour nous
plonger dans l'univers
du pillage.
Basse voltige et
cabrioles assurées.

Le monde vivra-t-il ses derniers instants dans un hurlement ou dans un soupir ? Acclaim semble vouloir privilégier la première proposition. Normal, une explosion, c'est tellement plus visuel... Donc, l'intro de *Forsaken* nous permet d'assister en direct aux ultimes minutes de la Terre. Premier aparté, cette séquence est la plus sacradée qu'il nous ait été donné de voir et pourtant, le jeu a été testé sur un PII 400 avec 128 Mo de RAM et la version du jeu utilisée était celle du commerce. La honte. On dirait que tout est en place pour faire tourner ce jeu sous PlayStation mais que le développement pour PC laisse enco-



Ces tanks sont lents et moyennement blindés. Mais ils tirent des salves auxquelles il est difficile d'échapper.

Il fallait s'y attendre, l'ouverture de certaines portes révèle une pléthore d'ennemis traîtreusement planqués derrière.

« Tout ce qui bouge n'est pas forcément mortel, alors économisez vos munitions, ça peut servir ! »
(C'était la légende attitrée de Mr Cyclotron !)



pour un sou, ils ont également pris le temps de légiférer sur le devenir de la Terre et l'ont déclaré « *Forsaken* », en état d'abandon.

Il n'en a pas fallu plus à une bande de pillards sans foi ni loi pour parcourir sa surface à la recherche de richesses désormais à disposition de celui qui voudra s'en emparer. Évidemment, vous faites partie de ces nombreux « fipres au gain » prêts à tout pour se remplir les poches. Juché sur votre destrier, une moto en état d'apesanteur, vous parcourez les couloirs et les salles de différents complexes, histoire de combler votre découvert à la banque. Le premier problème, c'est que même si l'humanité a déserté l'endroit, vous allez vite constater

qu'elle a laissé quelques vestiges derrière elle. Notamment des sentinelles qui sont autant de robots et de scodes volantes, lourdement armés, à qui de toute évidence on a oublié de dire qu'il était permis de se servir. Et ils font du zèle dans leur boulot, les

Petit mais musclé et râblé comme tout, ce robot règle ses comptes à grands coups de missiles télégués.



re à désiret. Revenons à nos moutons. Suite à une expérience sur l'origine de la matière, le dérèglement d'un accélérateur de particules (ou d'un autre bidule du même genre) crée une onde de choc qui dévaste la surface de notre bonne vieille planète et la rend invivable pour la quasi-totalité de la population. Comme on pouvait s'en douter, les technocrates ont eu le temps d'aller planquer leurs miches dans l'espace, bien à l'abri dans des vaisseaux gigantesques. Pas émus

Format CD-ROM / C
Éditeur Acclaim
Sortie décembre 1994
Prix env. 350 F.
Genre action/3D
Config. mini. : 11 Mo, 10 Mo
de RAM, CD-ROM 4x
DirectX 5.0, 3D Mo, 3D
Config. recom. : 11 Mo,
carte accélératrice 3D, joystick



Décisions, décisions. La bleue ou la verte ? Vitesse ou endurance ? Mitrailleuse ou mortier ? (N.D.L.R. : ...Framage ou dessert ? T'as raison Xavier, c'est pas facile !)



C'est parfois aussi chargé que le Periphi à 18 heures. Un brin de ménage s'impose... à la Gaffis !

bougres, vous rendant la vie dure. Mais ce n'est pas tout. Vous ne vous imaginiez quand même pas être seul sur un coup aussi juteux... Dire que, dans le créneau qui nous occupe, la concurrence soit sauvage serait un doux euphémisme. Une quinzaine de chasseurs de trésors comme vous, vont tenter des O.P.A. sauvages sur vos acquisitions. Enfin, la Terre étant irradiée, il y a forcément par endroits des mutants qui constituent à eux seuls la quintessence de ce que vous pourriez rencontrer de mortel dans les couloirs de Forsaken.

360° À L'OMBRE

Après avoir mis le contact et avancé de quelques mètres dans Forsaken, on ne peut que remarquer qu'il descend en droite ligne de...Descent. Mais qu'ils se rassurent, tous ceux qui, à

l'évocation du *soft* de Interplay, se sentent pris d'une irrésistible pulsion commémorative et filent déposer une gerbe. La moto du joueur aura plus tendance à se retrouver dans une position relativement verticale et un



Chic ! Des lingots d'or ! C'est comme chez Esso : collectionnez-les et on vous couvrira de cadeaux.



Une fraction de seconde avant que la grande faucheuse ne vienne pour m'emporter dans son royaume. Adieu mes amis.

Oui, on peut se retrouver la tête en bas dans Forsaken. Il suffit de bidouiller les options et de prévoir les sacs en papier.



peu plus compréhensible par les sens d'un harnais moyen que le petit vaisseau de Descent. En tout cas, il est clair que Forsaken a été pensé pour la console. Comme de plus en plus de jeux d'action pure, il nécessite une carte accélératrice 3D voire, pourquoi pas, une 3Dfx 2. D'ailleurs si votre PC en est déjà pourvu, Forsaken pourra vous servir d'argument pour convaincre vos amis de s'en doter. Une petite démo, les belles lumières, les splendides surfaces translucides et le tour est joué. Ça fait au moins une raison d'être à Forsaken. À part ça, le vide cosmique qui l'habite en fera vite un souvenir sans importance. ■

Xavier Hanart

L'AVIS DE XAVIER

- ★ Mouais. On dirait que ça rouille un peu au département créativité de Acclaim... Forsaken est un de ces jeux assez beaux qui sonnent creux dès qu'on les secoue et qui n'ont pas grand-chose à offrir de mieux que leur apparence.
- ★ En reprenant le principe très marquant de Descent, et en n'y apportant strictement rien de bien nouveau, Acclaim nous a laissés sur notre faim. En plus, une quinzaine de missions en Solo, c'est quand même un peu court. Et le Multijoueur étant limité au deathmatch, ce n'est pas ça qui arrangera le tableau.

Forsaken

Graphisme	★★★★
Son	★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Action, action, action
- Jolis rendus lumineux
- Armes sympathiques

Les moins

- Vacuité abyssale
- Changements
- Intro paraplogique

Pour faire du sport
sans se fatiguer et
participer aux grands
tournois sans risquer
de tennis-elbow,
Great Courts 3
nous invite à jouer
de la raquette,
tranquillement installé

devant l'ordinateur.

Idéal pour lui mettre

des coups (droits)

et des volées

sans l'esquinter !

Yannick Noah: Great Courts 3

Chasse à courts

C'est rare, mais sans doute en rapport avec les multiples tournois actuels : deux simulations de tennis sortent simultanément : Great Courts 3 et Roland Garros 98. S'ils avaient été similaires, tout aurait été simple et Cedric, le premier, n'aurait pas détesté, s'opposant ainsi vaillamment à une rédaction préférant le second

(auquel je n'ai pas réussi à jouer sans m'endormir). Le lecteur perspicace l'aura saisi : les deux jeux proposent chacun une approche du tennis, s'exposant aussi à l'admiration des uns et aux sarcasmes des autres. Inutile de s'en cacher : ici, Great Courts a remporté plus de suffrages que Roland Garros 98... Et pour de multiples raisons (Cedric, garde ton calme, ce clavier n'y est pour rien, ...).

COURTS TOUJOURS

La prise en main du jeu est effectivement immédiate, on apprend rapidement à utiliser tous les coups disponibles et le plaisir de jouer (le *fun*, comme certains l'appellent) est tout de suite au rendez-vous. Cela tient sans doute au contrôle simple du joueur : les touches de direction servent à son déplacement comme à l'orientation des coups. Ces derniers sont de nature variée : revers, *slices*, volées, *smashes*, *lobs* ou amortis, la panoplie est assez complète. Pour les asséner, nul besoin, comme dans Roland Garros 98, de cibler avec une mire la zone où l'on veut envoyer sa



À la volée en mode *Debatant*, l'ordinateur se fera berner sans aucun problème. Préférez le mode *Intermédiaire* !

balle : il suffit simplement de bien placer son joueur et de soigner ses renvois. Intuitif mais précis, le contrôle du joueur s'avère finalement plus pratique avec un *pad* ou mieux, avec un *joystick*, plutôt qu'au clavier. L'un des atouts de Great Courts 3 est d'être rapide, nettement plus que Roland Garros 98. Ici, il faut réagir vite sans pour autant cogiter de manière hallucinante. On cherche des ouvertures, on les provoque et l'on tente de monter à la volée dès que possible.

Le jeu étant acroïté 3D, l'animation est fluide et les graphismes honnêtes mais peu détaillés (courts et joueurs). Les arrière-plans en 2D sont, quant à eux, assez hacheux. Si l'animation des joueurs n'est pas exceptionnelle



Pour servir, on dirige une petite mire très rapide en la casant dans le carré d'en face, l'axe devrait être envisageable.



Cette vue ne facilite absolument pas le ratissage des balles sortantes. Une seule solution : toutes les renvoyer !



Avec un *lob* pareil, pas étonnant que mon adversaire pique en sprint vers le fond du terrain. Peine perdue : loquard !

Format CD-ROM PC
Éditeur Ubi Soft
Sortie Dispositif
Prix env. 39 €
Genre Sports
Config. min. : P133, 16 Mo
de RAM, CD-ROM 4x, Windows
Config. recom. : v200, 32 Mo
de RAM, CD-ROM 12x



Observez les 33 spectateurs en 2D qui regardent le match, aussi rigés que des statues.



La vue aérienne n'est pas extrêmement pratique mais se laisse toutefois jouer... Surtout à deux sur un PC.



En mode Direct3D, quelques bugs d'affichage sont à signaler, comme la disparition de la ligne du fond.



Il est possible de jouer à deux sur le même ordinateur : cependant, le joueur du fond est assez dévalorisé.



Lorsque on joue au fond du court, l'ordinateur finit par monter à la volée... attention à ses amortis, il renvoie tout !

(elle est plus décomposée dans Roland Garros 98), elle reste très honnête et les mouvements sont globalement bien rendus. Il faut cependant garder à l'esprit que Great Courts 3, s'il est loin d'être fantaisiste, reste tout de même assez arcade : son côté fun, sans doute.

Comme dans Roland Garros, des dizaines de joueurs sont disponibles, tous dotés de caractéristiques personnelles. Les joueurs pointilleux auront le loisir de créer leur propre tennismen en répartissant un certain nombre de points en volée, coup droit, etc. Au fur et à mesure des matchs et des tournois, il progressera même, comme dans un jeu de rôle !

Si le jeu en Solo est distrayant au début, il devient en revanche moins drôle une fois que l'on maîtrise bien les volées : l'intelligence artificielle se laisse effectivement balader un peu facilement et se montre moins offensive et moins spectaculaire que dans Roland Garros 98.

Alors, pour continuer à profiter de Great Courts 3 après avoir gagné trois tournois d'affilée, rien ne vaut le mode Multijoueur : un serveur a effectivement été ouvert sur le Net et permet aux joueurs de s'affronter pour figurer à un classement mondial actualisé chaque jour ! Mieux que Wimbledon et Roland Garros réunis ! Alors, même si Cedric lui

reproche son côté arcade et l'utilisation de six boutons (trop complexe pour ses éventuels neurones ? !), il faut reconnaître que le plaisir ludique est bien au rendez-vous et que face à un concurrent trop mou, Great Courts 3 devient le jeu de tennis le plus amusant. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Le terrain synthétique est évidemment plus rapide que le gazon et le terre battue : mais qu'est-ce qu'il est laid !

L'OPINION DE CEDRIC

★ Utiliser six boutons de tir pour un jeu de foot n'est déjà pas facile, mais pour un jeu de tennis qui requiert avant tout des réflexes, ça devient totalement impossible. Ajoutez des graphismes peu convaincants, une I.A. faiblissante et des actions nettement moins spectaculaires que dans Roland Garros 98, et vous aurez un jeu mignon pour les enfants (car doté d'une prise en main rapide), mais barbant pour les autres. Ceci dit, il faudra rassembler les joueurs qui ne recherchent pas une simulation de balle jeune mais un jeu d'arcade.

L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ Un jeu fédérateur et fun... C'est l'impression générale que donne Great Courts 3 : en dépit d'une réalisation correcte mais sans esbroufe, et grâce à une excellente jouabilité, cette gentille simulation de tennis est plus qu'un jeu d'arcade : les nombreux coups disponibles et l'importance du placement permettent aux parties d'être animées et rapides. Les 13 terrains disponibles, les 4 surfaces et les possibilités Internet étendues complètent un tableau sportif plutôt réjouissant. Cedric n'est vraiment qu'un ronchon !

Yannick Noah : Great Courts 3

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Prise en main
- Serveur Internet
- Dynamisme

Les moins

- Graphismes moyens
- I.A. pas offensive
- Seconds plans hideux

Si vous avez
le sabre-laser qui vous
démange et que
la Force vous permet
de ne pas vous
endormir au-delà
d'une demi-heure
d'attente dans
une administration
quelconque, *Rebellion*

est fait pour vous.

Sinon, allez donc

dépecer un *Evok*,

ça vous calmera...

Star Wars Rebellion

LucasTarte ?

Pour tous les fans de La Guerre des Étoiles, ainsi qu'une bonne partie de ceux qui ne peuvent plus regarder ce film sans se moquer de la coupe de cheveux disco de Mark Hamill, un jeu de stratégie dans l'univers de George Lucas constituait un gros fan-



L'ouverture de deux fenêtres s'avère nécessaire dès que l'on veut déplacer des unités ou une flotte de vaisseaux

impérial ou encore, mener une mission de commandos Jedi pour capturer l'empereur Palpatine. Donc, dès que les premières rumeurs ont couru sur le développement de Star Wars Rebellion, certains d'entre nous se sont mis à compter les heures. Hélas, le résultat ne valait pas vraiment qu'on retienne son souffle.

ÉPIQUE V, VI ou VII ?

Passons rapidement sur le principe même de ce jeu qui reprend la fameuse équation Exploitation de Ressources divisée par Construction d'Unités moins Les Pertes au combat égale Victoire Finale. En clair, pour être certain de foutre sur la gueule de votre adversaire, il vous faudra plus de vaisseaux et plus de soldats que lui (qu'ils soient plus puissants ne gâchera pas le plaisir non plus) ce qui dépendra directement du volume de minerais que vous pourrez produire. Ledit volume variant selon le nombre de planètes que vous aurez pu rallier



Le G.G. rebelle. C'est parti pour une guerre qui durera environ dix ans en mode Facile avec un minimum de planètes.

tasme. D'abord, parce que ce type de *soft* nous offre plus souvent de bonnes surprises que de mauvaises. Ensuite, parce qu'ils se sont énormément améliorés ces derniers temps en prenant en compte de nouveaux paramètres. On pouvait donc espérer que LucasArts pousse à la limite le bouchon encore plus loin. Surtout avec Star Wars. Imaginez un peu, pouvoir se refaire en temps réel la bataille de Hoth ou la destruction de la deuxième DeathStar en orbite autour d'Endor, envoyer ses escadrons de X-Wing à l'assaut d'un StarDestroyer



Le blocus planétaire prive l'adversaire de ses ressources mais appelle une contre-offensive rapide et radicale.



Surigénie en rouge, les corvettes coréennes en construction qui sont déjà attribuées à une flotte. Patience...

Format CD-ROM PC
Éditeur LucasArts
Sortie : disponible
Prix env. 39 €
Genre : stratégie, si on veut
Config. mini : 990, 16 Mo
1x KLM, 50 Mo DCD, CD-ROM
1x, Win 95 et DirectX 5.
Config. recom. : 7150, 23 Mo
1x KLM, CD-ROM 1x et
1x Mouse



Enrôlement de Stormtroopers sur Coruscant. Normal, c'est le monde qui sert de base à l'Empereur Palpatine.

à votre cause. Dans ce but, deux voies s'ouvrent à vous : la répression ou la diplomatie. Un débarquement armé sur une petite lune des faubourgs dans le seul but de s'approprier ses richesses fera mauvaise impression sur la population. Elle pourrait bien geler la production longtemps avant que vous finissiez par la convaincre que de bosser pour votre camp est la meilleure chose à faire. L'option diplomatique permet d'obtenir l'allégeance de tout un peuple de façon aussi rapide et nettement moins coûteuse en garnisons chargées de maintenir l'ordre. Dès qu'on entre en lice, Rebellion vous met face à un choix crucial : Alliance Rebelle ou Empire. En l'occurrence, l'Empire est plutôt enclin au mariage des foules et les

rebelles préfèrent les pulabres mais, ceci mis à part, c'est blanc bonnet et bonnet blanc. Les unités terrestres ou les vaisseaux spatiaux de chaque camp ont leur pendant chez l'adversaire, ce qui limite les facteurs de victoire à la loi du plus grand nombre. Et



Certains personnages susceptibles de devenir Jedi cachent toutes les connotations. Tu veux un bonbon, ma petite ?



En débat de partie du côté rebelle, les dignitaires sont entassés sur Yavin. Mais l'Empire le sait et il va falloir bouger.



On peut en permanence savoir à quel moment sera accomplie la mission confiée à l'une de ses unités. Pratique

ce n'est pas l'inventivité niveau rasemottes de l'intelligence artificielle qui arrange les choses. Tant au niveau des combats qu'en ce qui concerne la conquête des planètes, l'I.A. ne fait que réagir et ne prend que trop rarement l'initiative.

SPACE WINDOWS

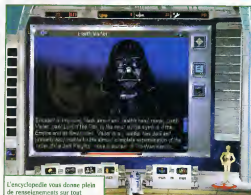
Dès les premières minutes, on se prend l'austérité de l'interface en pleine poire. Pas de doute, Rebellion



Dès qu'elles sont arrivées à destination, vos unités vous avertissent. Au-delà de 200 X-Wing, ça encombre le répondeur.



Les missions de reconnaissance consistent en général le premier contact avec un monde à conquérir. Nous venons en paix.



L'encyclopédie vous donne plein de renseignements sur tout et tout le monde, même sur l'astromatique de service...

▶ tourne sous Windows, il en reprend d'ailleurs l'aspect. Un exemple ? Imaginons que vous voulez construire un X-Wing ce qui est quand même la base quand on veut se prendre pour Luke Skywalker. Il va d'abord falloir vous assurer que vous disposez bien des matières premières nécessaires. Votre droite de gestion pourra vous renseigner si les petits compteurs vous donnent des boutons. Ensuite, vous allez indiquer sur quel monde devront se déployer vos nouvelles unités. Donc, ouverture d'une fenêtre. Vous avez remarqué, on a l'impression de commencer par la fin. Après cela, vous devrez localiser une de vos usines de construction qui soit vacante. Donc, ouverture d'une fenêtre, voire de plusieurs si vous n'avez pas de mémoi-

L'AVIS DE XAVIER

- ★ Quelle déception ! Comment LucasArts a pu louper son coup à ce point-là ? Plus tourné vers la gestion que vers la stratégie.
- ★ Rebellion fait du joueur un comptable plutôt qu'un conquérant. À part la 3D en temps réel des combats spatiaux ainsi que de magnifiques scènes cinématiques, il n'y a pas grand-chose d'attrayant là-dedans. L'ambiance, quant à elle, manque d'intensité mais reste assez prenante, Star Wars oblige. On espère vraiment que le prochain essai de LucasArts dans ce genre de jeu sera le bon. Que la Force soit avec eux.



En prenant en compte ses capacités, on voit quelles missions un personnage est susceptible de réussir.



L'effet Falcon Millénaire : grâce à son vaisseau, Han Solo se déplace deux fois plus vite que n'importe qui d'autre.

re. Enfin, vous passez commande du modèle et de la quantité dans un menu. Ouverture d'une fenêtre, clics successifs dans les différentes propositions puis confirmation. Il ne vous reste plus qu'à reformer tous les menus pour reprendre le cours actif du jeu. Mais ne rêvez pas, presque toute l'ergonomie est copiée sur le même modèle et vous donne l'impression de subir les événements plutôt que de les contrôler. Presque en effet, car il existe un petit havre de bonheur au milieu de cet emm-

bureaucratique : le cube stratégique. En cas de bataille dans l'espace, vous pouvez prendre les choses en main et gérer l'offensive en temps réel et en 3D. On ne peut pas dire que les vaisseaux soient très beaux, mais comme c'est un des rares moments où l'on s'amuse vraiment, on ne fera pas trop le difficile.

CHEVALIERS, JE BAILLE...

Mais la grande force (elle est bonne, je sais...) de Rebellion, ce qui fait que malgré ses défauts indéniables on se retrouve à trois heures du mat' en train d'essayer d'arracher une planète de plus à l'Empire, c'est qu'il immerge mieux le joueur dans l'univers de Star Wars qu'aucune des précédentes productions de LucasArts. C'est paradoxal car on n'interprète pas un chevalier Jedi ou un pilote de TIE Fighter, mais on côtoie les principaux personnages de cette saga et bien d'autres issus directement des romans ou des comics. Et oui, rapidement, on se retrouve le nez dans l'encyclopédie incluse dans le jeu plus que dans la partie proprement dite. Ce qui confirme bien que Rebellion s'adresse avant tout aux fans purs et durs. Le grand public devra attendre. ■

Xavier Hanart



Ce menu vous permet de surveiller la production de chacune de vos planètes. L'argent est le vrai nerf de la guerre !

Star Wars Rebellion

- Graphisme ★★
- Son ★★
- Animation ★★
- Durée de vie ★★

Les plus

- Scènes cinématiques
- Univers Star Wars
- Gestion 3D des combats

Les moins

- Interface hideuse
- Principe sophistique
- Vote françaises ridicules



**DERNIÈRE OFFRE
AVANT AUGMENTATION**

**GÉNÉRATION 4 POUR
26F
LE NUMÉRO**



**RAISONNEZ MALIN
ABONNEZ-VOUS
DÈS AUJOURD'HUI !**

Scier ou photocopier à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :

GÉNÉRATION 4 - Service Abonnement

55, route de Longjumeau 91307 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 76 89

- ☐ Abonnement 1 an (11 numéros) **290 F** (à régler & Dom-Tom 370F)
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre
☐ Carte bancaire : Exp. :

Adresse de réception de l'abonnement :

☐ M. ☐ Mme

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél. :

Date : Signature :

* Les lecteurs Bulgares désirant s'abonner doivent impérativement le faire par le biais du coupon au trou : et dire le magazine "MicroPlus".

Les données de votre adresse d'abonnement, le droit d'accès à votre adresse par la loi 54-60/77 peut être communiqué à des tiers sans votre consentement. Nous prions vous remercier que vos données soient utilisées uniquement en vue de la prestation de service.

B1128

0,25 TTC/mg

**RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS
PAR MINITEL : 08 36 29 25 63**



Trucs et astuces

**Des codes pour
plus de
1000 jeux**



Photo: Pressimage (08 36 29 25 63)

**Recevez rapidement vos magazines
préférés par Minitel sur le**

08 36 29 25 63*

**Sommaire des CD-Rom
Commander plus
rapidement**

**Attribution d'un code
client pour le suivi de
votre commande**

Mise à jour permanente



Allo Presse

Sur le 08 36 29 25 63,

**vous pouvez commander le numéro en cours
(disponible en kiosque) le prochain numéro,
ou un ancien numéro.**



* Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par le Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne pouvez pas le commander Minitel. Les services sont offerts sans frais de service.

L'été 1998 sera militaire
ou ne sera pas !

Spec Ops, Commandos,
Soldiers at War

(et bientôt

Police S.W.A.T. 2)

nous transforment
effectivement en

redoutables guerriers,
rompus à toutes les
techniques de combat

Mais ici, le temps
réel fait place
au tour par tour !



- WANTED -

Dangereux maniaques de l'arme
à feu, professionnels de l'explosif
et autres fous de la gâchette !

Format CD-ROM, M y C
Éditeur SSI
Sortie disponible
Prix env. 37 €
Genre stratégie
Config. min. 150, 16 Mo
16 Mo RAM, C 486, M 4x, Win95
Config. recom. 133,
32 Mo de RAM, C 660, M 12x

Il est impératif de bien examiner
les décors avant de se déplacer : les murs
recèlent souvent des failles.

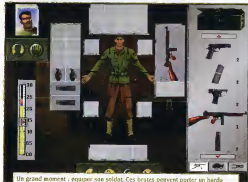
Soldiers at War

Guerre épais(se)

Difficile de ne pas
comparer Soldiers
at War à Commando
: période histo-
rique, souci d'exac-
titude, précision et réalisme des
actions sont assez similaires. Heu-
reusement, ce sont les seuls points
communs entre les deux jeux. Si le
premier opte pour un découpage au
tour par tour, le second s'est laissé
tentir par le temps réel, ce qui modi-
fie beaucoup la façon de jouer.

INFILTRATION à GOGO

Soldiers at War pourrait être une
adaptation du jeu de plateau Squad
Leader : le but des missions est de
pénétrer des zones occupées et d'ac-
complir des objectifs précis, non sans
avoir sérieusement nettoyé les envi-
rons de toute présence allemande.
Comme dans Jagged Alliance, on
peut choisir huit soldats parmi une
cinquantaine (tous disposent de
caractéristiques différentes) que l'on
équipe à son gré avant les missions :
fusils, mitraillettes, armes de poing,



Un grand moment : équiper son soldat. Ces braves peuvent porter un barda
hurlachant sans même rechigner... Des durs à cuire ces blessés !

explosifs en tout genre et autres
tenailles permettent de faire face à
toutes les situations. Une fois sur le
terrain, chaque homme bénéficie
d'un certain nombre de points d'ac-
tion, dépendant de l'encombrement,
de l'endurance et de l'état de santé.
Mais ce qui frappe d'emblée, avant
même d'effectuer le premier dépla-

cement, ce sont les graphismes en
SVGA plutôt laids et le panneau de
contrôle (escamotable) qui occupe
quasiment la moitié de l'écran ! Deux
défauts qui nuisent beaucoup à l'in-
térêt du jeu. Pourtant, Soldiers at War
bénéficie d'une représentation en 3D
assez similaire à celle de X-Com :
les reliefs sont fragmentés en sept
niveaux que l'on est libre d'activer ou
non. C'est très pratique car les décors
comprennent de nombreuses éléva-
tions, bâtiments à étages et autres tou-



Avant de faire sauter ces véhicules,
prévoez une charge Satchel et un gros
nombre de points d'action pour le repli !



On peut choisir de voir ou non les déplacements adverses. Les Allemands passent effectivement leur temps à marcher !

reilles. On peut donc se déplacer très librement et voir ses hommes, qu'ils se trouvent au rez-de-chaussée ou sur le toit d'une maison, jumeaux masqués par un mur ou un élément de décor. Comme *Commandos*, *Soldiers at War* est un jeu nécessitant une intense cogitation : les erreurs sont souvent sanctionnées par la mort d'un homme et il est nécessaire d'anticiper avant de prendre une décision. Impossible de passer à l'assaut sans penser aux conséquences sous peine d'échec. Un vaste choix d'actions (bien plus étoffé que dans *Commandos*, tour par tour oblige) est donc disponible :

ramper, courir, se soigner, faire feu, grimper, lancer une grenade, fouiller un cadavre, viser, etc. C'est très louable, mais il ne faut pas être pressé ! Chaque tour occupe ainsi de longues minutes et il ne faut pas s'attendre à terminer une mission (le jeu en compte quinze) en moins de trois quarts d'heure. Cependant, le niveau de difficulté étant assez bien réglé, la plupart des joueurs mettront sans doute quelques heures avant de remplir correctement un objectif.

UNE INTERFACE LOURDE

Bon, tout le monde l'a saisi : *Soldiers at War* est avant tout destiné aux stratégies pointilleuses capables de passer des heures sur un wargame et surtout de réfléchir une heure avant de faire un mouvement. Chaque action demandant pas mal de réflexion (compte tenu des possibilités) on se surprend parfois à trouver le temps long. L'interface est en plus tellement lourde (panneau de contrôle et menu contextuel envahissants et peu ergono-

L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ Depuis *Jagged Alliance*, peu de bons jeux de stratégie au tour par tour étaient sortis. *Soldiers at War* remet donc au goût du jour points d'action, mouvements réalistes et équipement des hommes. Si l'effort est louable, le résultat l'est malheureusement moins. Une interface aussi discrète qu'un mammoth, une ergonomie à revoir, et des graphismes désuets handicapent un jeu malgré tout complet et offrant de grandes possibilités. Peut-être trop ? Résultat : les parties s'éternisent et l'intérêt se dissout au fil des tours.

miques) qu'elle ne facilite absolument pas la résolution des tours. Même si le jeu propose une option Multijoueur, on se doute qu'une partie à deux peut durer vraiment très longtemps, vraiment TROP longtemps. Je n'ai personnellement pas eu le courage d'en terminer une seule. C'est bien dommage, car les possibilités tactiques sont étendues et les soldats ne sont pas de simples pions grâce à de nombreuses caractéristiques qui permettent de les spécialiser. Malheureusement, le jeu est trop lourd et pas assez soigné graphiquement pour intéresser de manière durable. On s'endort souvent en plein milieu d'un combat, ce qui n'est généralement pas très signe. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Le panneau de contrôle est disproportionné par rapport aux informations qu'il fournit (points d'action, etc.).



Contrairement à *Commandos*, on ne voit pas les ennemis qui ne sont pas à portée de vue (ni de fusil) !



En ville, repérez les toits accessibles. Ils sont très utiles pour couvrir la progression des hommes à découvert.



Afin de profiter d'un angle de vue optimal et de bien planifier, rien ne vaut la vue panoramique du terrain.

Même si la soif encyclopédique de ce soldat est débordante, il serait ramassable de ne pas bouquiner tout de suite !

Soldiers at War

Graphisme	★★
Son	★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Actions variées
- Gestion des innovations
- Édifier des missions

Les moins

- Interface
- Représentation
- Parties à plusieurs

SSI inaugure
une nouvelle ligne
de produits, appelée
Digital Combat Series,
avec cette simulation
de chars de la Seconde
Guerre mondiale.
Depuis l'infâme 1944,
Across the Rhine
de Microprose,
on attendait un jeu
qui vienne vraiment
combler le vide !

Panzer Commander

Tank you ! Bitte Schön...

A lors que les simulations de tanks modernes sont légion, cela faisant pas mal années qu'un développeur ne s'était attaqué à la Seconde Guerre mondiale, où les chars de combat occupaient un rôle déterminant sur le champ de bataille. Un

nouveau développeur, Ultimatum, monte enfin en première ligne pour tenter de recréer l'atmosphère de ces grosses boîtes de conserves ambulantes sur nos PC. Et *a priori*, Panzer Commander offre une palette d'options impressionnante : en effet, les commandants de chars en herbe peuvent s'enfermer dans la carapace de 24 tanks différents, regroupés sous les drapeaux allemand, russe, anglais et américain. On trouve parmi les véhicules offerts, les incontournables Sherman et chars Tigre, mais aussi beaucoup plus d'originalité avec, par exemple, les Mathilda anglais ou les chars légers BT russes. Ultimatum ne s'est pas limité à une simulation racoleuse genre « Sherman contre Tigre 2, le retour de la revanche », mais propose un panel très large représentant les principaux blindés du début à la fin de la guerre. Bravo ! Côté action, vous ne

serez pas déçu non plus puisque vous disposerez de 10 scénarios pour chacune des 4 nationalités, et de 6 campagnes reprenant les baus faits d'armes de différentes divisions allemandes et russes de 1941 à la fin de la guerre, au cours de près de 24 missions par campagne. Si l'on ajoute à cela un éditeur de missions et un choix assez large d'options Multi-joueur, acceptant un maximum de six



La vue à partir du système de visée du canonier offre le zoom maximal. Très lisible si le tank est en mouvement !

Vue du canonier, votre T-34 et celui de votre camarade russe préparent une polka au Tigre placé dans leur mire !

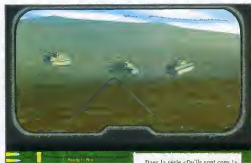
Entre les missions, une carte vous permet de vous remémorer vos faits d'armes pendant chaque campagne.



Incontournable sur les champs de bataille de la Seconde Guerre mondiale, deux chars Tigre s' affrontent féroce.

Format CD-ROM PC.
Éditeur SSI.
Sortie fin juin.
Prix env. 37 €.
Genre simulation de chars.
Config. mini. 486, 16 Mo,
16 bits, CD-ROM.
Config. recommand. 486, 32 Mo,
16 bits, CD-ROM, accélérateur 3D.





Dans la série «Du'ils sont coms lu, ces trois Tigre vous ignorent superbement une fois passés sur leurs arrières !

participants, Panzer Commander a vraiment de quoi occuper les tankistes virtuels pendant de très nombreuses heures !

Malheureusement, ce tableau idyllique se ternit assez vite dès que l'on rentre dans la simulation. Déjà, les missions finissent souvent par se ressembler, vous baladant le long d'une route jusqu'à l'objectif, détruisant sur votre passage *bunkers*, chars, camions, etc. Bref, tout ce qui peut ou ne peut pas représenter une menace pour votre blindé. Comme vous ne pouvez commander qu'un maximum de trois chars, le jeu ne possède aucune dimension tactique, comme MTP2 ou Armored Fist, et se résume rapidement à un *shoot 'em up* hispanique.

LA ÉTHYLIQUE

Quelques missions privilégient la rapidité d'action à la destruction à outrance, mais malgré tout au fil des missions l'impression de déjà-vu ne fait que se renforcer. Mais le plus gênant, c'est que les tankistes gérés par l'ordinateur paraissent tous *shootés* à la vodka, au whiskey, au bourbon ou au schnaps, selon leur nationalité respective, voire même enclins à faire des mélanges... Les deux autres chars sous vos ordres prennent un malin plaisir à s'empêtrer dans la première maison ou carcasse venue, ne parvenant à les contourner qu'après de longues minutes que vous pouvez combler en inventant de nouvelles invectives bien senties. Autre exemple, il suffit de passer sur les arrières d'unités déjà engagées par vos alliés, et même à bout portant, ceux-ci continueront de vous dédaigner jusqu'à leur destruction complète ! En somme,



La vue à partir des jumelles du chef de char permet d'observer le champ de bataille. Avec, ici, un joli barrage d'artillerie.

pour ce jeu, Ultimatum nous présente fièrement son nouveau concept de stupidité artificielle...

C'est d'autant plus dommage que l'ambiance du jeu est plutôt bien réussie. Chaque tankiste s'exprime dans sa langue maternelle, ce qui oblige parfois à jeter un œil aux sous-titres mais ajoute encore à l'atmosphère sonore, assez réussie, du jeu. Chaque tank dispose de graphismes fidèles pour les différents postes du canonier, du conducteur, du chef de tank et éventuellement du mitrailleur.

La campagne polonaise permet de commander quelques tanks originaux, comme ces *Pe 38* de construction tchèque.



L'AVIS DE FRED

★ Pour une fois qu'un éditeur tente de sortir des sentiers battus dans le domaine de la simulation, la déception n'en est que plus grande. Panzer Commander cale déjà un peu au niveau du moteur graphique, pas très performant, mais s'embourbe complètement au niveau de l'intelligence artificielle. C'est d'autant plus dommage que l'atmosphère du jeu est plutôt réussie, et au niveau de difficulté le plus élevé, donne une bonne idée de l'expérience, souvent courte, d'un tankiste de l'époque. La mort dans l'âme, je m'en retourne à MTP2...

Avec de la patience et quelques tâtonnements, l'éditeur de missions vous permet de créer des scénarios sophistiqués.



Des Churchill anglais évoluent dans le désert africain, leurs roues paraissant épouser le relief du terrain.

Panzer Commander

Graphisme	★★★
Son	★★★★
Animation	★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Réalisme des chars
- Variété des unités
- L'éditeur de missions

Les moins

- I.A. déplorable
- Moteur 3D poussif
- Pas d'infanterie !



Tiens... Un jeu
de stratégie en temps
réel... Oh : un conflit
opposant humains
et extraterrestres...
Et pourtant,
attention ! Surprise !

*Dominion parvient
en effet à faire mieux*

*que Starcraft
en proposant quatre
races différentes !
Et c'est tout ? Ben...*

Format C-40-M J.C.
Éditeur E.P.S.
Sortie : 1995, 15 Mo
Sur IBM, CD-ROM, M.A., Windows
Config. recommandée : 200, 32 Mo
de RAM, CD-ROM M 12x

Ces gros camions jaunes ne viennent
pas livrer le courrier.
Ils semblent même avoir une petite
dent contre moi.

Dominion

Clone triste

Jusqu'à la sortie de Starcraft, on pensait presque qu'il était devenu impossible d'innover en matière de jeux de stratégie en temps réel. Grâce à un développement extra-long et à l'inventivité de ses développeurs, Blizzard est parvenu à piquer une fois de plus l'intérêt des joueurs... Ce n'est pas donné à tout le monde... Par exemple, Dominion nous propose un clone d'Alerte Rouge qui ne semble avoir qu'un point fort : la possibilité de jouer dans quatre camps (considérés être) différents ! La surenchère ne se situe désormais plus seulement dans la multiplication d'unités mais dans celle d'ethnies différentes. Et c'est avec ça que Dominion veut nous convaincre ?

UN SIMPLE BEST OF

Il semblerait que oui... Car à part ce détail inhabituel (faisons pudiquement abstraction de Age of Empires et de Starcraft), Dominion n'a, à première vue, rien d'exceptionnel. Les graphismes, même s'ils supportent des résolutions allant jusqu'à 1 024 x 768, sont pâlichons et un peu



Avant chaque mission, on retrouve la même séquence cinématique, identique pour chaque race ! Quelle imagination débordante !

pixelisés, quant à l'ambiance, elle a déjà été exploitée mille fois. Scorp, Humains, Bendiens et Darkens se font donc la guerre pour un vague désaccord diplomatique : voilà pour la petite histoire. Pour le reste, une profusion de bâtiments et d'unités vont être donnés au joueur pour mener à bien une soixantaine de missions aux objectifs concrets. Après quelques heures de jeu, plusieurs constatations s'imposent : d'une part, Dominion s'est beaucoup inspiré d'Alerte Rouge (certaines unités communes, dispersion des soldats, capture de bâtiments, etc.), d'autre part, les quatre races n'ont de

différent que le nom, le design et une minuscule poignée d'unités. Pour les bons points, on s'aperçoit vite que les options indispensables sont là (groupes, patrouilles, etc.), et que bâtiments et upgrades sont nombreux, tout comme l'arsenal qui va des simples soldats aux Mechwarriors, en passant par de curieuses machines à huit pattes. Pour gérer tout cela et se concentrer sur les combats, une seule ressource est exploitée : il suffit de construire des extracteurs sur les gisements et l'argent entre dans les caisses. Seule-



Certaines unités peuvent paralyser un bâtiment en leur introduisant un virus. Pratique pour taquiner l'adversaire !



Déserts, glaces, lave... Le tourisme n'est malheureusement pas de mise et vous n'aurez pas le temps de prendre des photos



Comme dans Starcraft et Age of Empires, les décors ne sont pas en vraie 3D et comprennent juste des élévations à un niveau



Pour se montrer plus disciplinés, certaines unités comme les soldats ont la possibilité de ramper ou de s'agenouiller



À leur sortie, les unités se regroupent automatiquement par quatre autour du bâtiment principal... pratique !

ment pour mener un assaut d'envergure, un seul gisement est insuffisant et il en faudra au moins deux supplémentaires : pour les conquérir, il faudra établir une chaîne de balises destinées à transmettre l'énergie de la base principale vers l'extracteur éloigné. Cette petite manipulation un peu laborieuse, donne heureusement un peu de sel aux parties (et spécialement en Multijoueur) puisque les balises sont évidemment indispensables : ce sont donc des objectifs privilégiés que l'ordinateur frappe souvent en priorité... Eh, pas si bête ! À ce propos, il faut reconnaître que l'intelligence artificielle réagit bien et qu'elle n'hésite pas à contre-attaquer lorsque le joueur rate un assaut.

systématique des mines disponibles. Malgré tout, Dominion fait illusion... Quelques parties durant. Il est vrai que l'interface est bien conçue, que les parties sont rapides et distrayantes et que quelques bonnes idées, comme les unités kamikazes ou le piratage de bâtiments ennemis, sont amusantes à jouer. Mais après des pointures comme Total Annihilation et Starcraft, on voit mal pourquoi des joueurs préféreraient en clone un peu ringard plutôt qu'une référence récente dotée d'une réalisation irréprochable...

Luc-Santiago Rodriguez



L'interface se retourne à une barre d'outils stable en bas de l'écran : compacte, complète et simple d'emploi, elle facilite le jeu

FRÈRES ENNEMIS

Dominion, même s'il propose un vaste choix d'unités permettant d'organiser des invasions (un peu) réfléchies, est tout de même plus un jeu d'action qu'un jeu de stratégie. On songe à Z, puisque comme chez le « raté » des Bitmap Brothers, le brouillard de guerre n'existe pas. La récolte des ressources est également tellement primaire (comme dans Dark Colony, Total Annihilation et les autres) que l'on se concentre sur la production de masse.

Il est seulement regrettable que, comme chez les ancêtres (Warcraft 2, Alerte Rouge...), les races soient tellement similaires ! L'intérêt du jeu en Multijoueur, malgré les nombreuses cartes, devient donc un peu limité et se résume finalement à une conquête



L'ordinateur équipe souvent ses bases de ce genre de barrières électriques. Dégagez les tours pour les désactiver.

L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ A peine sorti, Dominion fait déjà vieillot. Est-ce à cause de ses quatre races (plus ou moins) identiques, de son manque d'innovation, de son classicisme débordant ou de ses graphismes sans génie ? Probablement à cause de tout cela ! Pourtant, la prise en main rapide, l'ergonomie de l'interface et la profusion d'unités auraient pu séduire les amateurs, s'ils n'avaient été détournés du droit chemin par des guerres entre Zergs, Protoss et Humains ! Intéressant mais déjà vu cent fois, Dominion est un jeu dépassé malgré quelques bonnes idées.

Dominion

Graphisme	★★
Son	★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★

Les plus

- Interface pratique
- Nombreuses unités
- Unités kamikazes

Les moins

- Similitude des races
- Graphismes
- Ralentissements

A priori, un jeu d'action médiéval-fantastique en 3D, c'est drôlement alléchant. Surtout lorsque les combats s'assortissent d'énigmes et qu'un pape de l'aventure est

Deathtrap Dungeon

Le dédale de l'ennui

À l'origine du projet.

Situé entre

Tomb Raider et

Dungeon Keeper,

ce soft tient-il

ses promesses ? (non).

Format CD-ROM PC.

Éditeur Eidos.

Sortie : disponible.

Prix env. 37 €.

Genre : action.

Config. mini : Pentium 100 MHz.

Config. recommandée : Pentium 133 MHz.

Config. recommandée : Pentium 166 MHz.

Plus son état de santé se dégrade, plus Red Lotus se couvre de sang. Là, il serait même raisonnable d'aller à l'infirmerie !

Dernièrement, Die by the Sword (sous-noté et sous-apprécié par Cedric et Thierry à mon avis) démontrant qu'une véritable simulation de combat de mêlée était possible sur PC, et qu'elle pouvait concilier un mode Multijoueur innovateur et une quête Solo honnête. Certes, il était impératif de passer par une phase d'apprentissage un peu laborieuse pour apprécier le jeu. Avec Deathtrap Dungeon au contraire, la prise en main est immédiate : c'est normal, la dernière production Eidos est grand public et sort simultanément sur PC et console. Et il est fréquent qu'un développement conjoint sur plusieurs plates-formes nuise à l'une ou à l'autre...

Malheureusement ce sont les adeptes du PC qui paieront les pots cassés. Inutile de s'en cacher (de toute façon, les lecteurs pressés sont déjà allés voir la note...), Deathtrap Dungeon



Lorsqu'on entre dans certaines pièces, on a souvent le choix : projection de flèches, de poignards, de cochons explosifs, ou de jets de flammes. Climat d'enfer assuré !

est une déception... « - Comment ?... Des combats à l'épée, un environnement médiéval, des dizaines de monstres différents, des pièges à gogo, de la 3D temps réel, de l'accélération matérielle à volonté, ça n'éveille donc chez vous aucune émotion ludique », s'écrient sans doute les incrédules ! Si, mais unique-

ment lorsque c'est fait correctement ! Pourtant, ce jeu adapté du tout premier « Livre dont vous êtes le héros » de Ian Livingstone (*Le Labyrinthe de la Mort*) avait de quoi séduire. Tout le

Dix armes sont disponibles : cela va de l'épée traditionnelle au lance-grenades, en passant par les bombes type cartouche !

L'inévitable coffre rempli de points de vie et de sorts. Cependant, attention au piège qui pourrait bien vous coûter la vie !





Les passages secrets ne sont pas difficiles à trouver et les énigmes sont largement moins dures que dans Tomb Raider 2... Lara, reviens !

monde s'attendait à une jouabilité impeccablement réglée et à une belle aventure. Malheureusement, Deathtrap Dungeon ne fait pas long feu avec un joueur exigeant sachant contenir sa libido : effectivement, l'un des deux personnages que l'on peut contrôler n'est autre qu'une sémiante jeune fille bardée de cuir, les cuisses à l'air et les ongles vernis, qui tient plus d'une charmante passante de la rue Saint-Denis que d'une aventurière. Mais il ne suffit pas d'une Lara Croft S.M. pour faire un bon jeu ! Pourtant, elle sait... eh jouer de l'épée (hum hum), courir, grimper, sauter et probablement, s'occuper des fantasmes des moins de 12 ans. Il est juste dommage qu'elle ne dispose que de quatre types de coups. Quant aux enchaînements, ils sont automatiques (!), ce qui rend les combats peu passionnants.

TOMB RAIDER MÉDIÉVAL ?

Heureusement, pour animer un peu les choses, les différents niveaux à thème qui composent le sous-sol sont un peu animés : des monstres banals mais parfois cocasses (clowns morts vivants, zombies en tutu, etc.) et des pièges classiques (fosses à pieux, trappes, coffres piégés...) obligent à progresser avec prudence. Deathtrap Dungeon ne réserve cependant aucune surprise : tout a déjà été vu mille fois, mis à part peut-être les cochons explosifs que l'on peut envoyer sur les adversaires.

Malgré leur nombre impressionnant, mon guerrier n'aura aucun mal à tuer tous ces Orcs et steak tartare : ce sont des lavettes !

Pour que le jeu ne soit pas simplement un Tomb Raider médiéval, l'aventurier(ère) sait manier les armes (toutes les armes : blanches ou à feu !) et lancer des sorts. Ils aident généralement à lamener certaines créatures envahissantes et franchement résistantes, tout en ajoutant des effets de lumière à des décors tristes.

Alors qu'elle promettait beaucoup, cette adaptation loupée du *Labyrinthe de la Mort* ressemble à un dédale de l'ennui. On pousse des leviers, on cherche des clés, on déclenche des mécanismes, on enchaîne des combats faciles, on saute d'une plateforme à l'autre... La routine. Le livre proposait déjà ce genre de choses, mais il y a quinze ans. Depuis on est en droit d'attendre des trouvailles plus originales de la part d'un jeu et pas seulement un « Best of » des lieux communs du jeu d'action en 3D. Mais s'il n'y avait pas d'autre reproche, Deathtrap Dungeon ne serait juste qu'un jeu manquant cruellement d'originalité. — En plus, la réa-



Excellente idée (oui, enfin une !) : la possibilité de faire des marques sur le sol pour retrouver son chemin dans un dédale. Ambiance : le petit poil saté !

L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ C'est vrai, contrôler une Xena ou un gros guerrier stupide dans un souterrain piégé et saturé de monstres peut avoir un petit côté Dungeon Keeper bien tentant. Mais lorsque la réalisation cafouille et que l'on a l'impression, au bout d'une heure, d'avoir déjà joué mille fois à Deathtrap Dungeon, on déchanté assez vite. Alors en dépit d'une 3D temps réel de bon aloi et de multiples combats, ce tomb-raider-like n'est guère convaincant. Et en plus, ni le mode Multijoueur, ni le contrôle des personnages, raides comme la justice, ne rattrapent les choses.

lisation technique souffre de défauts que l'on ne trouve plus guère chez la concurrence : la caméra est notamment assez catastrophique. Jamais au bon endroit (normalement placée derrière le personnage sauf lorsqu'on a vraiment besoin de voir droit devant soi), elle gêne considérablement combats et déplacements et s'adapte mal aux situations.

Dans ces conditions, on comprend que ce Deathtrap Dungeon ait du mal à capter l'intérêt du joueur, qui se tournera plutôt vers un Die by the Sword bien supérieur. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Bug du jeu : il n'est impossible de voir devant moi alors que j'en ai absolument besoin : le lieu est trop exigé !

Deathtrap Dungeon

Graphisme ★★

Son ★★

Animation ★★

Durée de vie ★★

Les plus

- Prise en main rapide
- Armes blanches et à feu
- Humour (un peu)

Les moins

- Déjà vu
- Animation des persos
- Sauvegardes à la c...

À l'approche de la
Coupe du monde,
chacun y va de son
petit jeu de foot.
C'est au tour de World
League Soccer 98 qui,
s'il ne traite pas
vraiment de

l'événement, vient
nous offrir ses terrains

virtuels, à piétiner
dans la joie et
l'allégresse. Youpi !

La balle vole, les joueurs
s'écroulent, les papattes
s'affolent, les têtes se lèvent,
c'est beau un monde qui joue !

World League Soccer 98

Escargos

Vous avez tous été assez prévenus, le foot débouche sur vos PC jusqu'à envahir la quasi-totalité du monde informatique sportif. Personne n'y échappera, anti-bubble ronde ou non, le seul moyen de ne pas être contaminé est de s'exiler parmi les pingouins. Et encore... C'est au tour de Eidos de nous refourguer sa galette dorée avec laquelle vous allez labourer les pelouses du monde entier comme des fous. Mais entrons dans le vif du sujet, voulez-vous ? (si vous ne voulez pas, de toute façon, c'est la même chose). World League Soc-

cer 98 se présente comme un jeu de foot orienté plutôt vers l'arcade, pour preuve ces menus dépouillés qui vous propulsent sur le terrain en un rien de temps. Certes, un tas d'options sont paramétrables, mais le tout se gère en moins de temps qu'il ne m'en faut pour l'écrire (et qu'il ne vous en faut pour le lire). Vous pourrez, par exemple, décider de jouer pendant 5, 10, 15, 20, ..., jusqu'à 90 minutes par match, au cas où vous voudriez vous

taper une partie en temps réel. Les fautes, les hors-jeu, l'état du terrain (sec, enneigé, gelé, normal, gras, boueux), le moment du match (midi, après-midi, soirée, nuit) sont évidemment des exemples de ce que vous pourrez modifier à loisir dans les options. Bonne nouvelle, vous pourrez également changer les noms des joueurs, histoire de personnaliser votre équipe préférée. Mauvaise nouvelle, vous ne pourrez changer que



Et hop, une bonne grosse tête pour redonner aux défenseurs. L'avez vu comme je saute haut ?



Le graphisme, s'il n'a rien de génial, n'en est pas pour autant déplorable.



Êtes-vous sûr qu'il y est ? Non parce qu'avec ces émergeances en short noir, on ne sait jamais vraiment.

Format CD-ROM + C
Éditeur Eidos
Sortie disponible
Prix env. 370 F.
Genre Football
Config. min. : 486, 15 Mo
de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Config. recom. : 486, 32 Mo
de RAM, CD-ROM 4x, Win95



C'est lui, Monsieur l'arbitre ! (L'air pas vu pas qu'il m'a attaqué par derrière mais c'est lui, j'en suis sûr !)

les noms. Bonne nouvelle, vous trouverez de très nombreuses équipes de tous les continents. Extrêmement mauvaise nouvelle, les joueurs sont ceux de l'année 96-97. Les mecs de chez Eldos craindraient-ils le passage vers le XXI^e siècle au point de vouloir retarder le temps ? Je sais que c'est un point de détail, mais ça fait terriblement tache. Cela donne à World League Soccer 98 un petit arrière-goût de «soft avec presque deux ans de retard»...

COURSE D'ESCARGOTS

Pour ce qui est des différents types d'affrontement, vous aurez droit aux matchs amicaux, au championnat national, à la Coupe du monde, à un championnat personnalisé (avec les équipes de votre choix), à une coupe,

une saison (championnat et coupes) et à l'entraînement. C'est déjà pas si mal, non ? Côté graphisme, ce sont des résolutions en 640 x 480, 600 x 400 ou 512 x 384 qui vous sont proposées. Jouer sous 3Dfx est également proposé mais il faut bien avouer que la différence avec le 640 x 480 n'est pas flagrante. Pour ce qui est de l'esthétisme, on n'atteint certes pas des sommets, mais les *ch'tits zigues* font assez réalistes sur le terrain pourvu que l'on ne regarde pas leurs formes carrées de trop près. Seule la foule ressemble à un tableau de Picasso dans sa période «n'importe quoi» (N.d.S. : On reconnaît bien là le connaisseur...). Mais passons au jeu à proprement parler. Les joueurs, bien sûr tout en 3D, ont une animation assez remarquable. Plongeons,



Un bon coup de crampons dans les mollets, rien de tel pour échauffer les muscles... Ne cherchez pas les traces dans la neige, il n'y en a pas.

L'AVIS DE CEDRIC

★ A la base, World League Soccer 98 ne manque pas de bonnes idées. Équipes nombreuses, jouabilité aisée, menus clairs, gestes précis, voilà de quoi créer un bon ch'ti jeu de foot. ★ Seulement, à vouloir sortir absolument une baballe virtuelle pour la Coupe du monde, on risque la panade... Jeu d'une lenteur inouïe, I.A. à revoir, base de données 96-97, ambiance sonore fatigante, voilà un soft qui n'évite pas les erreurs mais qui aurait tendance à les cumuler ! On lui préférerait donc Coupe du Monde 98 qui lui est supérieur en... tout !



Hernandes ouvre le marque... Ils sont sympa les joueurs de l'année dernière, de vouloir filer un petit coup de main...

têtes, reprises de volée, tacles, passes longues, courtes, tirs, tout est disponible. Côté jouabilité, c'est assez simple, autant avec *padle* qu'avec *joystick* ou clavier. Et pourtant... quelle lenteur ! Sur un P166 avec 32 Mo de RAM, les joueurs se traînent sur le terrain telles des tortues agonisantes. Et ce, sans pousser au maximum les détails et en ayant choisi la vitesse de jeu la plus haute... C'est simple, avec tous les détails, si l'équipe adverse vous colle une contre-attaque que vous ne pouvez pas rattraper, allez vous chercher un sandwich ou téléphonez à votre copine le temps que les joueurs terminent seuls l'action ! Enfin pour conclure, World League Soccer 98 avait de nombreux avantages pour lui : jouabilité excellente, graphisme honorable, animation agréable et réaliste, le tout est amplement gâché par une finition bâclée et des données vieillies de deux ans. Voilà qui ne fera pas longue date dans le monde du football sur PC... ■

Cedric Gasperini

World League Soccer 98

Graphisme: ★★

Son: ★

Animation: ★★

Durée de vie: ★★

Les plus

- Prise en main rapide
- Beaucoup d'équipes
- Facile à jouer

Les moins

- Lent, très lent
- Données 96-97
- I.A. faible

S'il vous reste
quelques deniers,
après vous être acheté
tous les bons jeux
chroniqués dans ce
numéro, offrez-vous
Sentinel Returns

de chez Psygnosis.

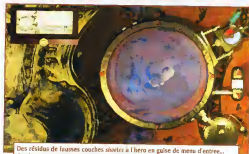
Si vous êtes un

nostalgique, peut-être
serez-vous attendri...

The Sentinel Returns

Ah bon ? Elle était partie ?

C'est super-tendance, coco ! « Il semblerait que l'air le plus en vogue ces derniers temps chez nos amis éditeurs soit de reprendre du vieux (pour ne pas dire de l'ancestral) afin d'en refaire du neuf. Après Frogger ou Battlezone et en attendant Prince of Persia ou Dune 2000, c'est au tour de Psygnosis de réveiller les morts. En effet, à l'arrivée de Sentinel Returns dans les locaux de la Rédac, certains vétérans ont eu l'impression de retrouver leurs quinze ans. La larme à l'œil, ils se sont sentis obligés, devant la jeune garde médusée, d'évoquer leur jeunesse et de s'effondrer dans les bras les uns des autres en psalmodiant ces quelques mots : Atari ST ! Atari ST ! Atari ST ! Vous l'aurez compris, c'est pour cet-



Des résidus de femmes couchées s'invitent à l'héro en guise de menu d'entrée... Ça c'est un concept ! Et dans le genre gerbil... C'est un must absolu !

te plate-forme au charisme encore vivace, que ce jeu fut développé pour la première fois il y a dix ans.

Pour tous ceux qui n'ont pas connu cette période, de toute évidence jubilatoire, concentrons-nous plus particulièrement sur la version qui sort ces jours-ci. De quoi s'agit-il ? La sentinelle dont il est question dans le titre surveille les niveaux que vous allez traverser, en tournant lentement sur elle-même. Ici, tout n'est qu'énergie. Les arbres, les blocs de pierre et vous qui devrez vous réincarner dans des robots afin de vous déplacer. Évi-

demment, pour créer ces robots qui abriteront votre énergie, il vous faudra en absorber, notamment à partir des arbres mais également dans tous les éléments que vous ou la sentinelle créerez. Le but est de détruire l'enveloppe de la sentinelle pour l'obliger à se téléporter au niveau suivant dans lequel vous la suivrez. Bien sûr, ce serait trop facile s'il n'y avait pas quelques restrictions. Vous ne pouvez récupérer l'énergie que des éléments qui se trouvent à votre hauteur ou plus bas par rapport à votre position. Et comme vous commencez chaque

Format C-486M PC
Éditeur : Psygnosis
Sortie : 17 juillet
Prix env. 30 000 F
Genre : aventure
Config. mini. 290k
16 M. de RAM, CD-ROM, M 486
Config. recommandée : 512k, 16 M. de RAM, M 486

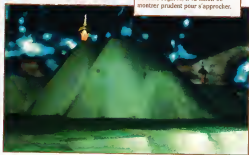


Un garde, un des sbires de la Sentinelle. Ils ont exactement les mêmes capacités, mais leur mort n'annonce pas le fin de niveau.

Abracadabra ! Plus fort que Majas et Gacmore réunis, je fais disparaître ce garde dans une explosion d'astéroides dorés.



Avec ces deux gardes capables de me prendre sous le tir croisé de leurs regards, il va falloir se montrer prudent pour s'approcher.





Aller voir l'ennemi de près, sentir son haleine fétide, faire partie des trop rares bonheurs de ce jeu. La Sentinelle a une seconde à vivre.

niveau au point le plus bas alors que la sentinelle est posée au plus haut sur un piédestal, vous comprendrez que l'atteindre n'est pas une affaire gagnée d'avance... D'autant plus qu'elle aussi peut, si vous entrez dans son collimateur, vous pomper de l'énergie jusqu'à ce que mort s'ensuive. Énergie dont elle se servira pour reboiser le niveau.

ZOMBIE PAS COOL

Avant d'aller plus loin, il faut savoir que Sentinel Returns compte 666 niveaux. Oui, vous avez bien lu. Et que tous ceux qui ressortent leur bible en hurlant au chiffre de la Bête se calment. Psychosis a ajouté deux niveaux cachés. Donc, ça fait 668, ce qui est énorme. Mais dans Sentinel Returns, vous ne les parcourrez peut-être pas tous. Si vous récupérez plus de 80% d'énergie d'un niveau, vous en sautez trois et passez, par exemple, directement du premier au quatorzième. Si les résultats sont moindres, vous



Véritable manne, cette forêt a le défaut de demander du temps pour être assimilée. Le temps que la Sentinelle se retourne, par exemple.

Certains disent que quand on meurt, on se met à flûter au-dessus de son oss. L'âme se libère. Duet aïe...

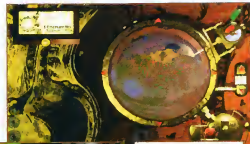
avancez moins vite, logique. D'où l'importance de l'action de reboisement de la sentinelle dès qu'elle pique au joueur une once d'énergie. Cela le force à retourner absorber des arbres pour progresser plus vite.

Voilà, voilà... Mis à part son principe de jeu en lui-même, qui pourrait vous scotcher devant votre moniteur si vous aimez les prises de casque dans une ambiance feutrée. Sentinel Returns n'a pas grand-chose à vendre. Ni cinématiques, ni visuels, ni animations à s'en relever la nuit. Psychosis dit pourtant à ceux qui veulent les écouter que leur jeu profite de dix ans de progrès graphiques.

VOODOO CHILLO

En effet, il gère les cartes accélératrices. Normal, me direz-vous. Tous les prêtres haïtiens le savent bien : quand on veut ressusciter les morts, rien ne vaut le Voodoo. Comble du ridicule, l'option 3Dfx le rend plus moche qu'en mode software. Reste qu'on a vite l'impression d'avoir affaire à l'un de ces sharewares programmés en quinze jours qui nous amuseront moitié moins de temps qu'il n'en faut pour les commander sur Internet. Boof, boof... ■

Xavier Hanart



Avant de commencer, vous pouvez jeter un oeil à un plan en 3D, même si cela est d'une utilité toute relative.

Quand vous vous transférez, vous avez une vue insupportable sur les reliquats de votre carcasse précédente, histoire d'en récupérer l'énergie.

The Sentinel Returns

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Principe du jeu
- La musique
- Interface simple

Les moins

- Gestion 3Dfx
- Le prix
- Manque de fun



Date and Flight Number:
 Airline:
 Cabin Class:



Les amoureux de couleurs vont être ravis : grâce à ce nouveau data disk, ils vont pouvoir se mettre aux commandes de plusieurs DC-3 (une dizaine aux couleurs de diverses compagnies). Les tableaux de bord sont réusis et l'on trouvera les habituels vols et aventures pour mettre ses connaissances et son adresse à l'épreuve. En plus de tout cela, une base de données complète comprenant photos, informations et témoignages rend ce add-on pas cher (env. 150 F), très recommandable. ■ L. S.



Wall Street Trader 98

Simulation Executable sur CD-ROM PC offerte par Monte Cristal Multimedia

[illegible]

Sri-Lanka

**DATE-DRIVEN NIGHT SHORTLY BY
NEW CD-ROM PC
EDIT AND FACE**



il est encore temps d'annuler
les vacances ! Inutile en effet
de déboursier des milliers de francs
en vols, hôtels et autres souvenirs
alors que Sri-Lanka nous offre un
voyage virtuel, serein et... exotique !
On pourra donc savourer paisiblement
Delhi ou Colombo, decoller de l'un
des 13 aéroports disponibles ou
encore faire un petit pèlerinage au
Taj Mahal ! Petit prix (environ 150 F)
et bonne qualité sont donc
au rendez-vous et font
de ce ad-as un'alternative idéale
aux vacances tropes ! ■ L. S. R.

**EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX**

J.H. FITCHMAN

**RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS
PAR MINITEL : 08 36 29 25 63**

IL N'Y A PAS QUE LA MICRO DANS LA VIE !

ED CHARME

**2 CD
ROMS**

**VOUS
NE REGARDEREZ
PLUS JAMAIS
VOTRE VOISINE
DE PALIER
COMME AVANT...**

**1 magazine
+
2 CD-Rom**

CADEAU ! 2 CD-Rom, magazines du X sur CD.
Des centaines d'images PC & Mac, des démos de CD-Rom
des extraits de vidéo (un plein écran sans carte sur PC !),
des sites internet et plein de surprises...

9817
MA

+ CODE : ABCX100

DEJA 50 TITRES DISPONIBLES

EXTRAIT DU CATALOGUE

CD HOT 1

CD NF

Charme, Jeux, Musique, Best of...
EXPEDITION SOUS 48H SOUS PLI DISCRET

GEN4

**de réduction
sur l'abonnement
GÉNÉRATION 4
+ COLIN McRAE**

Licence exclusive du champion du monde de rallye, Colin McRae

Pilotez les meilleures voitures de rallye, réalisez des temps scratch en révolant des étapes sans jamais rencontrer même virage, ou participez aux Superiales à travers les circuits et terrains les plus arides. Choisissez être individuelle, un des 1 rallye internationaux ou le championnat complet. Découvrez les sensations extrêmes du pilotage.



POUR VOUS : 489 F

DESIGNED & PUBLISHED BY
Codemasters



Date : .../.../... Signature obligatoire :

Les données ci-dessus sont strictement confidentielles. Le droit d'accès et de rectification prévu par la loi de 68/77 peut s'exercer auprès de notre service client.

Offre valable jusqu'au 7 septembre 1998

8112C

3617 TELEPC 3617 TELEPC

Une sélection parmi notre vaste collection de CD-ROM PC dans les catégories : Jeux, Utilitaires, Apprentissage des langues, Education et Vie pratique (90 % de nos CD-ROM sont en français)



De nouveaux titres installés chaque semaine !

- 1 Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEPC** (le serveur se connecte automatiquement à 5.57 F)
- 2 Choisissez la catégorie de CD-ROM que vous désirez parmi celles qui vous sont proposées**
- 3 Sélectionnez le titre qui vous intéresse** (le serveur vous propose le titre sélectionné. Il est possible de voir le titre sélectionné au maximum pendant 10 jours. Le CD-ROM est à 90 F TTC)
- 4 Laissez vos coordonnées pour recevoir votre CD-ROM par la poste** (le serveur vous propose le titre sélectionné. Il est possible de voir le titre sélectionné au maximum pendant 10 jours. Le CD-ROM est à 90 F TTC)

Ce service vous est proposé par :

**France
Teaser**

17 rue Corat
92410 VILLE D'AVRAY
Fax : 01 47 50 62 93

**AUCUN CD-ROM
POUR ADULTES**



UNIQUE
SUR INTERNET!!!

Des Vidéos Coquines en Direct 24/24

Un Catalogue de Photos

Des Dialogues très Chauds

Un Bouquet de Sites 100%Charme

Gagnez des K7 chaque Semaine!

EXCLUSIF!

En Direct sur Internet
www.coquine.com
des Heures de VIDEOS X
sans Abonnement & Anonyme

Faites-vous plaisir, partout en France,
de chez vous ou de votre bureau,
CONNECTEZ VOUS TOUT DE SUITE!

DES NOUVEAUTÉS CHAQUE SEMAINE!



Des Vidéos HOT en Direct 24/24

Visionner des dizaines d'extraits
de Films en direct!

Dialogues en Direct

Des Dialogues très Chauds et
des Cadeaux chaque semaine!

Un Catalogue de Photos

Des Photos très Coquines! Vous pouvez
les consulter en toute liberté.



Dialoguez en direct par téléphone sur le

08.36.69.02.18

Histoires Coquines au téléphone au

08.36.69.10.13

Le Bouquet

INTERNET 100%SEXY

www.coquine.com

VOUS N'avez pas d'accès Internet?

Commandez votre CD-ROM de connexion GRATUIT (avec photos et vidéos)

par téléphone au

08 36 69 15 31

ou renvoyer ce coupon rempli à l'adresse suivante:

INTERACTIVE PICTURE - 39, rue StAntoine - 75004 PARIS

Je certifie être majeur
Signature (obligatoire)

Nom _____ Adresse _____
Prénom _____ Code P _____ Ville _____

LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM A PARIS

15000 PRODUITS EN STOCK, 1500 REFERENCES
VOUS ATTENDENT AU 37 RUE DE LAPPE 75011 PARIS
METRO BASTILLE, DE 9H A 19H
NOUS RACHETONS TOUS VOS CDX CASH OU PAR BON D'ACHAT
GROSSISTES, REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS PAR FAX : 01 49 29 02 19

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 15
DEBUTANTES
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 16
SM et FETTERIES
249 Ffrs

CD ROM Photo
1000 nouvelles photos
d'une extraordinaire
qualité ludique aux
fantasmes extrêmes
Ris et pratiques SM et
à l'onneur des accessoires.
Découvrez des situations
trouvées les plus belles !
+ 2000 photos gratuites !

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 17
ALLEMANDES
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 18
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 19
GROS SEINS
249 Ffrs

LE TOP DE LA QUALITE PHOTO ! (PRESSE CHARME : 18/20)

Ultra Sexe Odyssee
Vol.2 Amateurs
249 Ffrs

Ultra Sexe Odyssee
Vol.3 Mangas
249 Ffrs

Ultra Sexe Odyssee
Vol.4 Asie
249 Ffrs

Ultra Sexe Odyssee
Vol.5 Sexe
249 Ffrs

Ultra Sexe Odyssee
Vol.6 HARD 2
249 Ffrs

Ultra Sexe Odyssee
Vol.7 Pipes
249 Ffrs

Ultra Sexe Odyssee
Vol.8 S.M.
249 Ffrs

Ultra Sexe Odyssee
Vol.9 Lesbennes
249 Ffrs

Ultra Sexe Odyssee
Vol.10 Blacko
249 Ffrs

OUVERTURE D'UNE NOUVELLE BOUTIQUE
11 RUE DU 4 SEPTEMBRE
N° 4 SEPTEMBRE, BOULSE DU OPERA
DE 9H A 19H - PARKING A PROXIMITE B
OUVERTURE LE 15 JUIN

UN ESPACE DE 110 M² DEDIE
AU CHARME, CULTURE,
JEUX MAC ET PC
PLUS DE 1000 REFERENCES DISPONIBLES

CD ROM Photo
1000 nouvelles photos
d'une extraordinaire
qualité ludique aux
fantasmes extrêmes
Ris et pratiques SM et
à l'onneur des accessoires.
Découvrez des situations
trouvées les plus belles !
+ 2000 photos gratuites !

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 15
DEBUTANTES
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 16
SM et FETTERIES
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 17
ALLEMANDES
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 18
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 19
GROS SEINS
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 20
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 21
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 22
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 23
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 24
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 25
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 26
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 27
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 28
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 29
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 30
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 31
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 32
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 33
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 34
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 35
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 36
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 37
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 38
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 39
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 40
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 41
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 42
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 43
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 44
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 45
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 46
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 47
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 48
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 49
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 50
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 51
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 52
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 53
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 54
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 55
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 56
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 57
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 58
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 59
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 60
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 61
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 62
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 63
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 64
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 65
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 66
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 67
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 68
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 69
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 70
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 71
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 72
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 73
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 74
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 75
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 76
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 77
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 78
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 79
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 80
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 81
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 82
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 83
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 84
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 85
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 86
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 87
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 88
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 89
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 90
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 91
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 92
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 93
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 94
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 95
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 96
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 97
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 98
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 99
249 Ffrs

CD ROM Photo
Ultra Sexe Odyssee 100
249 Ffrs

17 TOP CD
Un superbe sélection de 17 CD...
+ 1500 Ffrs

VENTE PAR CORRESPONDANCE
01 49 14 04 49
3615 CYBERVISION
<http://www.cybervision-info.com>

IN CD-ROM OFFERT !
ET/OU
INTERACTIVE TABAC
Boules : 249 Ffrs

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS PAR FAX AU 01 49 29 02 19

de commande à retourner à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envoi sous pli discret

JE CERTIFIE ETRE MAJEUR SIGNATURE :	PRODUIT	PRENOM
	PRIN	
N° 49	CD ROMS N° 1-10 RIVE + SON CD ROM OU INTERACTIVE TABAC	GRATUIT
	FRAS DE POST ENVIE NORMAL	38 Ffrs
	ENVOI COLISSIMO SUTVI (en dsh chez vous)	40 Ffrs
	TOTAL	

CATALOGUE GRATUIT : PLUS DE 300 PRODUITS DISPONIBLES ! (RENOVEZ LE BON DE COMMANDE AVEC VOS COORDONNES)

Appû-tôj de là

Draguer sur les plages n'est pas simple quand on est moche. Pour vous aider, Gen4 sort un numéro d'août. La recette est simple : déchirez les pages de votre canard préféré et collez-les sur votre corps grâce à d'épaisses couches de crème protectrice. Les filles, ébahies par vos saines lectures, se jeteront sur vous ! Étonnant, non ?



Dana et Fox ont disparu. D'aucuns disent qu'ils coulent des jours heureux sur une plage de la côte normande. En effet, lors de leur dernière enquête, Fox serait apparû devant Dana recouvert des pages d'un magazine de jeux PC français. La belle aurait littéralement craqué et se serait envolée pour convoler avec son collègue. À vous de découvrir quel magazine se cache derrière cette étrange disparition.

E3

Pour être encore plus beau avec votre «maman d'été spécial Gens» du mois d'août, mettez en évidence les pages consacrées à l'E3, salon international du jeu vidéo. Le docteur Filice, maître Finaux et diéguel «Fired» l'amuseur, ont été cette parure pour vous. Après moult boffes, ils ont conclu que les pages sur l'E3 avaient beau être fabuleuses, les nanas n'ont aucun sens de la mode. Et dire que les plus beaux jeux à venir y sont présentés...



Génération 4

2000
 2001
 2002
 2003
 2004
 2005
 2006
 2007
 2008
 2009
 2010
 2011
 2012
 2013
 2014
 2015
 2016
 2017
 2018
 2019
 2020
 2021
 2022
 2023
 2024
 2025
 2026
 2027
 2028
 2029
 2030

References

1. *Amelanchier canadensis* (E. Mill.) (Shadblow)
 2. *Amelanchier alnifolia* (Mill.) (Shadblow)
 3. *Amelanchier canadensis* (E. Mill.) (Shadblow)
 4. *Amelanchier canadensis* (E. Mill.) (Shadblow)
 5. *Amelanchier canadensis* (E. Mill.) (Shadblow)
 6. *Amelanchier canadensis* (E. Mill.) (Shadblow)
 7. *Amelanchier canadensis* (E. Mill.) (Shadblow)
 8. *Amelanchier canadensis* (E. Mill.) (Shadblow)
 9. *Amelanchier canadensis* (E. Mill.) (Shadblow)
 10. *Amelanchier canadensis* (E. Mill.) (Shadblow)

Department of Biology, University of Colorado,
Boulder, Colorado, USA

Alumina
 11.5 g (0.10 mol) in 100 ml of water
 10.0 g (0.10 mol) of alumina
 10.0 g (0.10 mol) of alumina
 10.0 g (0.10 mol) of alumina
 10.0 g (0.10 mol) of alumina

Lundberg, J. / Wernberg, I.

Received 12 October 2004; accepted 14 October 2004
 Published online 15 November 2004 in Wiley InterScience (www.interscience.wiley.com). DOI: 10.1002/anie.200461000

Factors influencing

Published online first: 12 October 2010
 DOI: 10.1111/j.1469-7610.2010.02401.x
 Accepted for publication: 12 October 2010
 © 2010 The Authors
 Journal compilation © 2010 Association for Child and Adolescent Mental Health.

PM: 2019-01-20

[illegible]

Composite and

Temperature: 20-25°C, Humidity: 60-70%, Light: 12h/12h cycle.
Controlled by: [Name of the person/department]
Date of last calibration: [Date]
Equipment used: [Name of the equipment]

Journal of Management Inquiry 18(1)

For example, the following table shows the results of a regression analysis of the relationship between the number of hours worked per week and the number of children in the household.

Reviews from *turn drive*

Niedermeier, August 2013

Figure 1

Location: 11111 1st Ave. North
 Location: 11111 1st Ave. North
 Address: 11111 1st Ave. North
 Location: 11111 1st Ave. North
 Location: 11111 1st Ave. North

They produce a soft, buttery texture.

• **Amphibians - Frogs - Salamanders**
 10000 Hwy 101, Suite 100, San Diego, CA 92108
 Tel.: 619-594-0000, 594-0001 Fax: 619-594-0002

• **Amphibians - Frogs - Salamanders**
 10000 Hwy 101, Suite 100, San Diego, CA 92108
 Tel.: 619-594-0000, 594-0001 Fax: 619-594-0002

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110

Figure 1. *See text.*

A. Greenberg, B. M. Mendenhall

1. *Chlorophyll a* is the primary photosynthetic pigment in all green plants and algae.
 2. *Chlorophyll b* is an accessory pigment that transfers energy to *Chlorophyll a*.
 3. *Carotenoids* are accessory pigments that absorb light in the blue-violet spectrum and transfer energy to *Chlorophyll a*.
 4. *Xanthophylls* are carotenoids that absorb light in the blue-violet spectrum and transfer energy to *Chlorophyll a*.

1. <http://www.fishbase.org> (accessed 15 July 2008).

© 2000 Blackwell Science Ltd
Journal of Internal Medicine 247: 395–401

1. *Journal of Management Studies*, 1991, 28, 1, 1-14.

Copyright © 2004 John Wiley & Sons, Inc. All rights reserved. This book is registered at the Copyright Clearance Center, Inc., 222 Rosewood Drive, Danvers, MA 01923. Organizations in the U.S. who are also registered with the Copyright Clearance Center may therefore copy material (beyond the limits permitted by sections 107 and 108 of U.S. copyright law) subject to payment to CCC of the per copy fee of \$12.00, code 0890-4065/2004 \$12.00. This consent does not extend to multiple copying for promotional or commercial purposes. ISI Tear Sheet Service, 3501 Market Street, Philadelphia, PA 19104, USA, is authorized to supply single copies of separate articles for private use only. Organizations authorized by the Copyright Licensing Agency may also copy material subject to the usual conditions. For all other use, permission should be sought from John Wiley & Sons, Inc.

© 2004 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110

[illegible]

Downloaded At: 11:53 11 September 2009

Immunology 2006, 116, 106–114

La sélection. Boulangier du mois

LES NOUVEAUTÉS

399 FRANCS IDOS

FINAL FANTASY 7

• Une adaptation très réussie du plus beau jeu d'aventure actuel sur consoles.
Un must incontournable !



369 FRANCS IDOS

COMMANDO

• Jeu de stratégie.
"Commando" se lit pour chaque combattant d'après sa spécificité.



349 FRANCS GT INTERACTIVE UNREAL

• D'un graphisme époustouflant, ce jeu d'action et de réflexion amène un renouveau dans le genre.
"Quake II" !



LES BONNES AFFAIRES

99 FRANCS (LE TITRE) TLC EDUSOFT

• 10 nouveaux produits viennent compléter une collection d'excellents titres à 99 F.



104 FRANCS MICRO APPLICATION BABY FOOT 3 D

• Retrouvez l'ambiance bistrot sur ce logiciel unique en son genre de simulation de baby foot.

LES INDISPENSABLES

299 FRANCS AMAZING HEART OF DARKNESS

• Un renouveau dans les jeux de plate-forme avec des graphismes déformés et une nouvelle interactivité.



349 FRANCS LUCAS REBELLION

• Lucas sort la version française.
Ce jeu est dans la lignée de la trilogie.
"Guerre des étoiles".
Avis aux fans !



399 FRANCS CENDANT PRO PILOT

• Il arrive enfin ! Ce simulateur de vol vous propose une formation de pilote. Graphisme et rendu exceptionnels.



Fans de logiciels,
la Carte Microshop
est faite pour vous.



LE PRODUIT DU MOIS

349 FRANCS MICROSOFT MONSTER TRUCKS MADNESS 2

• La déferlante "Monster Trucks 2" est arrivée !
Un gameplay amélioré, une réelle dans les décors capivert.
Un magnifique jeu de sport automobile que Microsoft nous offre.
Si en jouant un retour de force, un vrai regal !



AMIENS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLIS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGRÈVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS
LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN • LE VIEL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHÉLAY • MASSY • MELUN CESSON
MONTIGNY LES CORMELLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PAROIS • NANTES REZE • NIMES • NOVELLES GOGAULT • PLAISIR • ROANNE • RONCQ • ST BRIEUC
ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET SIGARONNE • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES FLOEREN • VILLENEUVE D'ASCO • VITROLLES

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

Notre sélection

HEART OF DARKNESS



Plongez au cœur
d'une aventure
fantastique !

Pour connaître la sélection la plus grande de chez nous, composez le 0 800 40 40 40 (2123 la minute).

 **Géant.** J'ai envie